PSY-CLONE
——FRONTIER 2150——

——フロンティア 2150—— メタルヘッド・モジュール

サイクロン



PSY-CLONE —FRONTIER 2150—

サイクロン

—フロンティア　2150—

METALHEAD SUPPLEMENT & SCENARIOES

“メタルヘッド” サプリメント／シナリオ集

SYSTEM DESIGN:TEAM AGARUTA
BOX ILLUSTRATION:BEN-TEN-DOU
LOGO DESIGN:SHINJI HASE
MECHANICS DESIGN:LYNX
WEAPON DESIGN:NODA BROS.
INTERIOR ILLUSTRATION:MITSUAKI SAGIRI,LYNX
MEGA-CITY DESIGN:TAMOTSU ICHIMURA
SCENERIO DESIGN:TAKASHI MATSUSHIMA,TSUNETO ISHIKAWA,NARUMI TAKAHIRA
SCENARIO MAP DRAWING:KOUTAROU SEKIGUCHI

COVER DESIGN:RIEKO TSUIKI
TYPESETTING:YAMADA PHOTO PROCESS
PRINTING AND ASSEMBLING:HAKUSHINSHIKI SEISAKUJO
EDITING:TOSHIHIRO TAKEDA

CONTENTS

“サイクロン” 目次

サプリメントセクション

戦闘のオプションルール

1．射程の倍加

すべての火器はその種別により射程の限界が決まっていますが、このデータはあくまで一般的な統計およびプレイアビリティを考慮した上で設定されているものですから、状況によっては変更が可能です。以下にあげる火器は設定されている射程を最大2倍にまで伸ばすことができます。

・I類の小火器のうち、デリンジャー、短針銃、テイザー、ソニックガン以外のものすべて。

・II類の小火器のうち、12ゲージショットガン、オートショットガン以外のものすべて。

・III類の火器のうち、火炎放射器、ソリッドシューター、ネット砲、ポケットバズーカ、オートグレネーダー以外のものすべて。

最大射程外への射撃を行なう場合、距離修正値は当然ながらもっとも遠い欄のものを使用します。そして、算出された最終命中率(この段階でマイナスになっているなら、射程外への射撃は不可能です)を半減して、基本射程外への命中率とします。

例：低反動APガンで距離40にいる人間を射撃します。射撃するキャラクターの〈小火器〉は60%、さらにサイバーレーザーサイト(+40)を使用します。彼は前ターンに受けた攻撃で“焦って”(−10)います。

(60−10+40−60)÷2＝15、つまり15%で射撃が可能です。

このルールは〈狙撃〉にも同じように使用できます。ただし、スナイパーライフルは距離200まで最終命中率を半減する必要はありません。そのうえ、最大距離1,000までの射撃が可能で、500までは命中率半減、1,000までは最終命中率の¼で判定できます。

2．小火器のリンク射撃

ジャック＝イン／サイバーリンク端子を装備している者は以下のインターフェイスを使用することにより、小火器(手持ち火器)の限定的なサイバーリンク射撃が可能になります。効果は限定的ですが、ペナルティはいっさいありません。

SAリンク・インターフェイス

スコープ型のインターフェイス。I、II類の銃器に取り付けられ、コードを1本接続して使用する。〈小火器〉を2倍にしてくれるが、最初からスキルを取得していない場合は効果なし。また、2倍したスキルが100%を超えていてもサイの出目にプラスすることはできない。この増加分はセンサーによるものと同じと考える。SAリンク・インターフェイスを使用中は他のセンサーの恩恵は一切受けられない。

SAリンク・インターフェイス
ENC：1
有効範囲：使用武器による
命中率効果：〈小火器〉2倍
無効化：なし　価格：＄8,000

＊このインターフェイスは発売されたばかりで、どのクラスのキャラクターも半額で買うことはできません。



インディーズネット

《メタルヘッド・ワールド》における様々なテクノロジーの解説のなかでも、コンピューター技術およびそれに関するルールについては、いままでほんの一部分しか述べられていません。

今回はネットワークの実際の中核をなすネット群《インディーズネット》の開設の仕方と運用方法、またネットワークの一般社会での使われ方の例などを中心に解説していきましょう。

インディーズネットについて

インディーズネットはそれより上位のメジャーネット、ローカルネットなどに付随して存在する、いわばサイバースペース内の「ポケット」のようなものです。

彼らインディーズネットの主催者、関係者たちは足のおもむくままにあらゆるネットを渡り歩き、それぞれが興味深いと思った情報のみを持ち帰るのです。半分趣味でネットを開いている者が多いようですが、こういった「情報屋」の元にはハンターのみならず、様々なマス・メディアのジャーナリスト、各公安機関の捜査員なども足を運ぶので、商売としても十分成り立ちます。世界中にあるローカルネットの中にも、元はこうしたインディーズネットから大きくなった例が多いようです。

インディーズネットを公的に認めているかどうかについては各シティの行政府の方針により様々ですが、実際の所、認められようが認められまいが、ネットは勝手に開かれています。ちなみに北米3シティの中ではサン=アンジェルス・シティのみが登録すれば公的に認められるということになっています。ただし、その審査はいやがらせと思われるほどに厳しいもので、わざわざ登録した後にネットを開くという酔狂な者はいません。各行政府当局は随時、こうした不法ネット開設者に対し警告を発していますが、実際に手入れが行なわれるのはとんでもない事件を起こしたときに限られます。インディーズネットのように濃密な情報を持つ組織は他にありませんから、もはや当局もその存在をしぶしぶながら認めるしかないというのが現実でしょう。

1．開設の方法

インディーズネットを開設したいと思うなら、所有している端末機に市販されている“サイバー・ディメンション・キット”を組み込んで、どこかのネット(メジャー、ローカルまたは他のインディーズネット)と回線を開く契約を済ませれば、それだけでもネットを開設することができます。なお、インディーズネットとの契約料の相場は年間＄1,000〜5,000くらいの範囲です。

もっとも、実際には特定情報を常時検索し続けたり、ネットの管理を行なうためのBクラス以上のAIや、集めた情報をストックする、つまりデータバンクとして使用するためのハードウェア類、それを守るためのダンジョンソフトやプロテクションソフトなどが必要ですし、繁盛してきたなら、アクセス回線を増やしたり、サイバーディメンションを拡張しなければならないかも知れません。しかし基本的にかかる費用はディメンションキットと回線使用料だけということになります。

サイバー・ディメンション・キット：価格＄100,000。本来はネット内で作業する人間のための環境キットとして開発されたものである。原則として固定式(パーソナルデッキでない)端末機に組み込んで使用する。組み込み作業には、〈エレクトロニクス〉または〈精密メカニクス〉のSR1が必要。これを組み込むことにより、独自のサイバーイメージおよびネットワークの形成が可能になる。サイバーイメージは各人が好きなように設定できる。同時に使用可能アシストソフトやプロテクションなども決定される。ネットワークの形成については他のインディーズネットとの合併により可能となる。つまり転移することなく他のネットとアクセスすることができるようになる。

蛇足ながら、世界中のメジャー、ローカルネットはすべて互いにつながっているので、これらとの契約は限定的ながら(なぜなら、入ってくる情報の選別は彼らが行なうから)世界中の情報を入手できるということを意味します。一方、他のインディーズとの契約は、入手できる情報がさらに限られてくるし、もしそのネットの回線が何かの理由で途切れたとか、手入れを受けたりするとこちらも被害を被ることになりかねないのです。もちろん、自らダイブして情報をかき集めてくる分には何の制約もありません。ただし、自らネットを開設していたり、他のネットと契約しているのですから、非合法な情報収集をした場合、足どりをつかまれやすくなります。

ネットの規模がどの程度であれ、普通、その主催者は「ネット・プロモーター」とか「ネット・マネージャー」と呼ばれます。これは必ずしも1人である必要はなく数人が主催者となってもかまいません。

2．運用の方法と注意

インディーズネット局はアクセスを受ける、つまり情報を売ったり、情報の見出しを宣伝するための場所であり、捕まる危険のある情報収集のスタートポイントとすべきではないということです。そういった情報収集は別な端末機や公衆端末から行なうべきでしょう。ネット局を開いただけでも当局はブラック・リストに載せてしまい、走査機での監視(あくまでハッキングのみに有効)を始めるのです。インディーズネット局は裏情報を提供する情報屋としてのイメージが強いようですが、他の使い方もあります。それはネットワーク全般の利用ということで次のセクションに載せました。PCは局を開設したなら、アイデアを盛り込んで商売

のネタにするなり、本業の方に生かすなり上手に運用してください。

ネットワークの利用

ネットワークは単に情報を集めるだけのステージではありません。うまく使うことにより、様々な可能性を秘めた新空間なのです。

これから挙げるのはほんの一例に過ぎませんが、例えば、伝言板として、また情報の金庫として利用することができます。変わったところでは会議場としてや、訓練所、娯楽場としても使えることでしょう。実際に、これらの用途に使うものとして、スペースを貸し出しているインディーズネット局もあります。さらにとくにPCがネット局を開設した場合、または懇意にしている知人がネット局を持っている場合には、いくつかの特殊なルールをゲームに取り入れることができるでしょう。

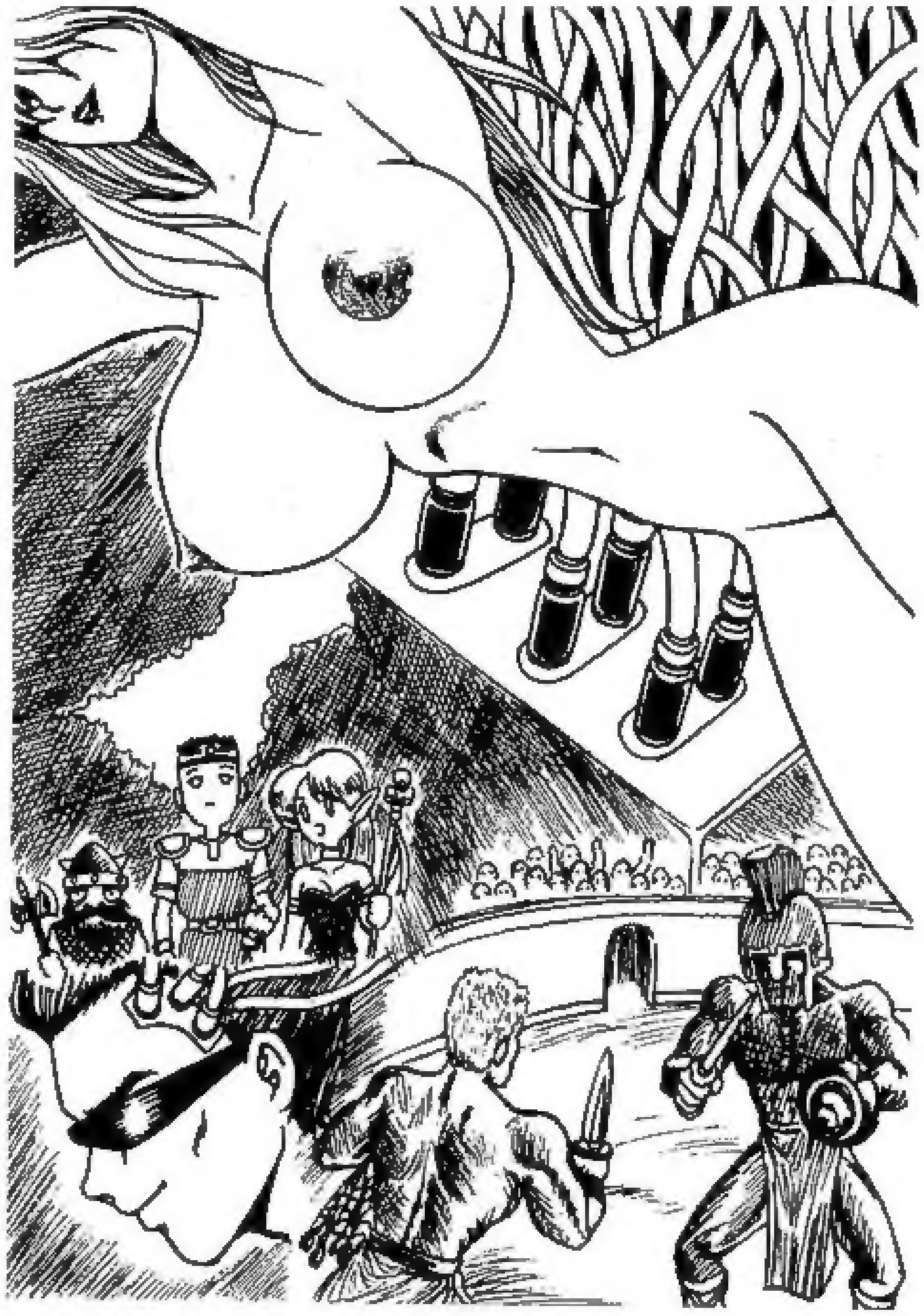
①伝言板：例えるなら「伝言ダイヤル」です。お互いが直接連絡を取りにくい状況下では、パーティのメンバー同士の共通の連絡場所として伝言板を設定することができ、音声、画像、文字など様々な情報を記録しておけます。これは端末からのアクセスのみで使用可能な機能で、他人には知られずに確実に伝言を伝えることができるでしょう。1日当り＄10ほどの料金を支払えば、メジャー、ローカル、インディーズどこのネットでも受けられるサービスです。しかし料金を支払う気なら信頼のおけるメジャーネットを利用しましょう。

②情報金庫：何者かに奪取される危険がある情報、保管する自信がない場合などは、そのデータを(もちろん電気信号として)安全に保管してくれるサービスもあります。このサービスも端末からのアクセスのみで使用可能で、同じく、どの規模のネットでも行なっています。ただし、メジャーネットは非合法な内容の情報や非合法手段で手に入れたと思われる情報は預かってくれませんし、少しでもクサイと思ったらAHPに通報してしまいます。ネット側では受け取った情報をダンジョンとプロテクションで守り、保管することになります。料金はその情報の容量によりますが、1日＄50～1,000の範囲です。これもなるべく大きいネットに依頼すべきでしょう。

③会議場：互いに遠隔地にいる者同士はアクセスによるテレビ会議でも十分会議は可能ですが、それでも盗聴などを心配する人のためにメジャー、ローカルネットが開発したサービスです。各人がジャック＝インによって、完全密閉されたサイバースペースに集合し、会議を行なうというものです。ハンターにはあまり縁のないサービスでしょうが、このサイバースペースをガードする仕事を依頼されることになるかも知れません。

会議場のまわりは数々のセキュリテイが巡らされており、サイバースペースでもっとも安全な所とされていましたが、2148年に起きた、ネットワークテロリストによるテロ事件では12人のテロリストがあるサイバースペース会議場に乱入し、6人の企業幹部を発狂や脳死に至らしめています。安全であるはずの密閉会議場ですが、侵入者が現れると今度は被害者の逃亡を阻害する「檻」になるということです。

④訓練所：これはおもに〈イメージファイト〉の訓練を目的としています。当然、客層はネットライナーをはじめとするハンターやハッカー、AHP捜査官などで、インディーズネットが主催しています。数々のプロテクションがおいてあり、1回当り＄500～10,000くらいで値段に見合ったプロテクションと戦うわけです。客たちはそれぞれ密閉されたコロシアム型のサイバースペースで戦うことになりますが、ピンチになれば直ちにプロテクションは停止されますから、命を失う心配はありません。これは、実戦でプロテクションと対したときのためのシミュレーションでもあるとも言えるでしょう。また、ここのインストラクターとの手あわせもできます。最近はコンピューターマニアの子供がゲーム気分で戦



いを挑みに来ることも多く、プロモーター側は事故を恐れてびくびくしているし、プロのネットライナーたちは顔をしかめているそうです。

⑤娯楽場：実に様々な種類があります。この娯楽場の存在が、ジャック＝イン・システムを一般に、特に少年たちの間に普及させる原因のひとつになったのです。例を挙げるなら、実際に使われているダンジョンソフトやサイバーイメージで造られた密林などを巡るアドベンチャーもの、コロシアム型サイバースペースで行なわれるプロテクションの試合に賭けて楽しむカジノ、これには人間同士の試合もよくあるのだそうです。また、ジャック＝イン・システムは意識体同士の直接的な交流(感覚的な交流)を可能にしましたから、それを利用した芸術も盛んになりました。音楽や映像の技巧のみならず、アーティストの感性、感覚がそのまま伝わるのです。こうしたアバンギャルドな作品の発表は、展覧会、コンサートと言った名称の違いはあっても、すべて一定範囲のサイバースペースを密閉して開かれます。そして、もっとも多い娯楽場は性風俗関係のものです。いわゆるイメージセックスと言われる類のもので、これはサイバースペース内のみならずアクセス・ファイバーを利用するお手軽なものも多いようです。サイバースペース全体を使って行なわれるデータハッキング、「ネットゲーム」もこの娯楽場の範ちゅうに入るでしょう。他には、少々時代遅れですが、端末機からのアクセスで行なうゲームもいまだにあります。

⑥知識教育の教材：教師の数が足りないわけではないし、端末機を使っても教育やデスクワークなら十分可能です。ただし、目新しいという理由でこの「英才教育システム」と名うたれたジャック＝イン教育システムがはやっています。実際の効果は、普通に勉強したのとそう違いはありません。まあ、理論的には情緒面に大きな教育を施せるはずですが、このシステムを使った教育方針の基本が知識教育なのでしかたないでしょう。これもメジャーネット、ローカルネット内の安全な密閉型サイバ

ースペースで行なわれますが、いつかはテロの標的になることでしょう。

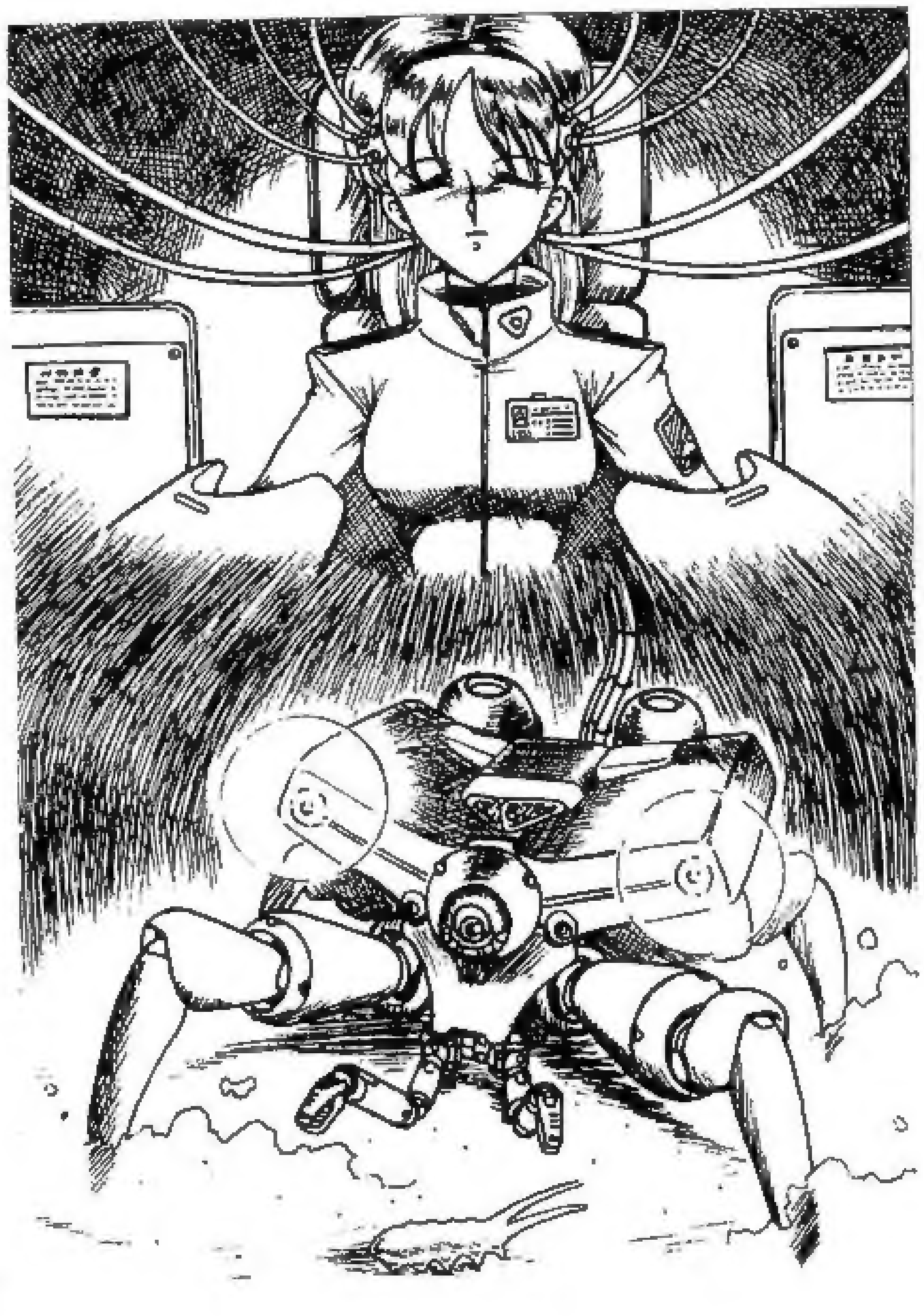
⑦情報の検索：PCがインディーズネットを開設した場合、または信用できる知人がネットを開設している場合、情報のアクセスがよりスムーズにできるようになるでしょう。もちろん〈アクセス〉で仕入れられる情報はさしあたりのないものばかりですが、GMがSR½などの難しい〈アクセス〉SRを要求したときは、独自の情報網を使うものとしてSR難易度を1ランクやさしくできます。さらに、情報屋に料金を支払う場合も、コネがあるものとし、基準の料金を2～3割安くできます。

ちなみに、個人についてのデータの検索は本来なら（プライバシーの侵害などから）一般公開されるべき物ではなく、〈アクセス〉などで仕入れられる情報ではありませんが、卒業名簿、社員名簿など名簿類は図書館などに置いてあるので、簡単な情報なら手に入れることができるのです。詳細な個人データは、企業を始めどこでも欲しがるものですが、案外かたくなに守られているようです。

⑧情報屋を使った情報収集：警戒の厳しいデータバンクの情報を得るためにネットライナー、ハスラーがサイバースペースにダイブする、これは問題解決に必要不可欠なアクションですが、目的のデータがどういう物か、どこにあるかがはっきりしているなら、ハッカーや、一匹狼のネットライナーを雇うこともできます。そうした場合は（必要なら）契約書を作り、彼に報酬を支払わねばなりません。当然ながら、料金の相場はPCたちが普段もらう分と同じです。しかし、彼らは機械ではありませんから、仕事に失敗したり、裏切って逃げたり、密告したりもすることでしょう。それに、PCたちの請け負った仕事の報酬がよほどよくないかぎりは赤字になることも考えられます。インディーズネット局を開局してしばらく経てば、PCの下で情報を集めてくるハッカーも集まることでしょうから、彼らを使って情報を集めることもできます。その場合の報酬は少し安くあがるでしょう。

⑨サイバーリンク・システムを使った実作業：人間の判断が必要で、かつ危険な場所や超精密な作業には「テレオペレーション（遠隔サイバーリンク）」と呼ばれるシステムが使われています。もっとも有名なのは、アーミー機甲部隊のコマンダーと無人タンクの関係ですが、これは少し意味合いが違います。

他には深海・宇宙での研究目的での調査と作業、コンピューター・チップの改造と研究、遺伝子工学や物理学などミクロン単位の作業を行なう際などに限定的に使われるだけです。他の、例えば建設現場など単純かつ図面どおりの作業を行なう際には、人間の手は必要ありません。過酷な環境下での調査や作業にしても、あらかじめ何を目的とした調査なのかAIが知っていれば人間の手はいりません。ジャック＝イン・システムを使った作業、つまりサイバースペース内でのデータ管理、ソフトウェア／ハードウェアのシステム動作チェック、AIのチューリングなどには人間の手が多く必要のようです。だいたい、人間が作業しやすいようにと設定されたのがサイバースペースなのですが。



メカニックの拡張ルール

メカニックはランドブラスターのみならず、ハンター・チームになくてはならないアイテムのひとつでしょう。強力な火力を持つ兵器を搭載し、同時に重要な移動手段でもあります。PCが手に入れることのできるメカニックはすべて市販されている標準品ですから、プロフェッショナルであるハンター、特にランドブラスターには不満があるかも知れません。他者に抜きんでなければ生き残るのが難しいのは彼らが一番よく知っていることでしょう。このセクションではメカニックのチューンの方法やオプションルールを解説します。

1．追加装備

ガンポート

装甲車、ホバータンク、カーゴなど操縦者以外の乗員が乗りこめ、かつ車体の全面を装甲板で覆うことのできるメカニックは、ガンポートを設置できます。ガンポートとは、敵を射撃し、また外を見るために防壁に開ける穴のことで、日本語では「銃眼」といいます。これで敵に狙われることなく、安全に射撃ができることでしょう。ただし、小さなのぞき穴と銃をさしこむ穴しかないので、視界は狭く(60～90°くらい)なります。プレイヤーは、車体のどの面にいくつガンポートを設置したのか、メカシートに書き込んでおいてください。

ガンポートの設置に関しては、ほとんど費用はかかりません。本当は1個＄50ほどですが、車体のメンテナンスの際にでも、モーターショップの兄ちゃんに「ついでにガンポートつけといて」と言っておけば、サービスしてくれるはずです。設置できる数はメカニックデータにある乗員数まで(カーゴなら20か所くらい)としておきます。

タイヤ

タイヤで走るメカはすべて、オフロード仕様のノーパンクタイヤを使用しています。つまりCPを超えるダメージを受けた場合、そのタイヤはボロボロになった、または吹き飛んでしまった、ということです。高速走行中にタイヤのCPを超えるダメージを受けた場合、事故を起こす可能性があります。近くにぶつかりそうな物があるなら、操縦者はSR½でチェックしてください。失敗したら、100%+50で車体に、乗員は100%でダメージを出してください。

バイクを除く車両は、トランクにスペアタイヤを1本標準装備していますが、地雷などで全部のタイヤがダメになった場合に備えて、予備タイヤを買っておきたい方がいるかも知れません。バイクのタイヤは1個＄200でENC10、その他のタイヤ、およびシェル＝キャリアのキャタピラ(転輪込み)は＄500でENC15、ホバータンクのホバー部は＄5,000でENC25としておきます。ちなみにインセクターの脚は、壊れたらモーターショップに持ち込むしかありません。

姿勢制御ジャイロ

《メタルヘッド・ワールド》では、どんな乗り物であれ、簡単な仕組みのジャイロを内蔵しています。ここでいうジャイロとは、走行中の安定性を制御するものをさし、付加機能としてサービス衛星または地磁気を利用した道路情報を受け取ることができます。とは言っても、不慮の事故(タイヤのパンクや車両の体当りを受けるなど)には対応できないし、磁気嵐、地磁気の乱れなどで、シティの外では役に立たないことがほとんどです。

そんなわけで、より性能の良いジャイロも市販されています。磁気嵐、地磁気異常に対応するものより姿勢制御に重点を置いたものが多く、これを搭載すれば、不慮の場合の〈地上車全般〉SRチェックを1ランク上げてくれます。

EXSON　スーパージャイロ 286：
　ENC　2　価格　＄3,200

偽装用シート

最大で装甲車くらいのものを覆い隠すことができる特殊シート。シート本体は酸、細菌などの腐食に強い材質で、土砂などがかぶせられるよう、細かいメッシュ加工がしてあります。また、シートの裏面は荒野で使いやすいように赤茶けた迷彩模様になっています。

　偽装用シート　ENC　20　価格　＄700

各部の装甲と重火器の防盾

メカニックに搭載された武器、兵器は基本的に360°の射撃が可能で、操作は車内からのリモコンか、直接トリガーを握って行ないます(判断はGM、またはプレイヤーに任せます。どちらを取っても取り付け時の費用などに変化はありません)。さて、防盾に関しては、命中個所判定フェイズの前にある装甲チェックで、すべての部分の装甲は既にチェック済みということになっています。ただし、厳密にはこれはメカ本体の装甲チェックですから、タイヤや搭載火器の装甲としてみるのはおかしいかも知れません。GMがそう判断したなら、装甲チェックを行なう前に命中個所判定を行ない、タイヤ、搭載火器は装甲なしでダメージを出すことになります。以上のルールを採用するなら、搭載兵器に独自の防盾を設定してかまいません。

重火器用防盾：ENC　15　価格　800
　スチール合金製。これを使用する重火器のHPは＋3される。
搭載兵器用防盾：ENC　20　価格　1500
　スチール合金製。これを使用できる搭載火器は7.62㎜ミニガン、30㎜

機関砲、20㎜バルカン、30㎜ビームキャノン、10㎜パルスレーザー、120㎜無反動砲、30㎜レールガン、5.56㎜バルカン、7.62㎜チェーンガンでそれぞれHP＋4される。

メカニックの遠隔操作

ランドブラスターはメカから降りると、ただのひよわな市民になり果ててしまうことが多いのですが、このリモコンを持ち歩いていれば、ピンチの時、限定的なメカおよび搭載火器の遠隔操作が可能になります。このアイテムはアイデアと時間があれば他の局面でも使用できるでしょう。

マルチリモコン：＄2,500。システムに合わせて自分で登録できるリモコンです。サイズは18cm×8cm(ENC2)の薄平型で、パネルは2つの8方向コントロールスティックと10個のトリガーボタン、3種類のモードを選択できるセレクタースイッチと液晶ディスプレイで構成されています。メカの各所に別売のマルチサーボコネクター(ENC4　＄1,500)をそれぞれ接続すれば、ラジコンのように離れた場所からメカを動かすことが可能になります。電波の有効範囲は広所で300mほど。

取りつけとセッティングの例：メカのコントロール系にサーボコネクター1基、搭載兵装のそれぞれにも1基ずつ取りつける。リモコンの機能のセッティングはコントロールスティックの1本はハンドル、もう片方は主武装である12.7㎜HMGの旋回用に使用する。10個のトリガーのうち2個をブレーキとアクセルに、他のトリガーは各兵装の発射、作動に使用。セッティングのもう1つの例は2つのスティックをコントロール系に、搭載兵器の旋回にはモード切り替えで次のスティックを使用する。この方が操縦は楽だが、走行中の射撃はできなくなる。また、応用の一例として、例えば、サーボを組み込んだ爆弾の遠隔点火を確実に行なうことができるだろう。

2．コンバットシェルのカスタマイズ

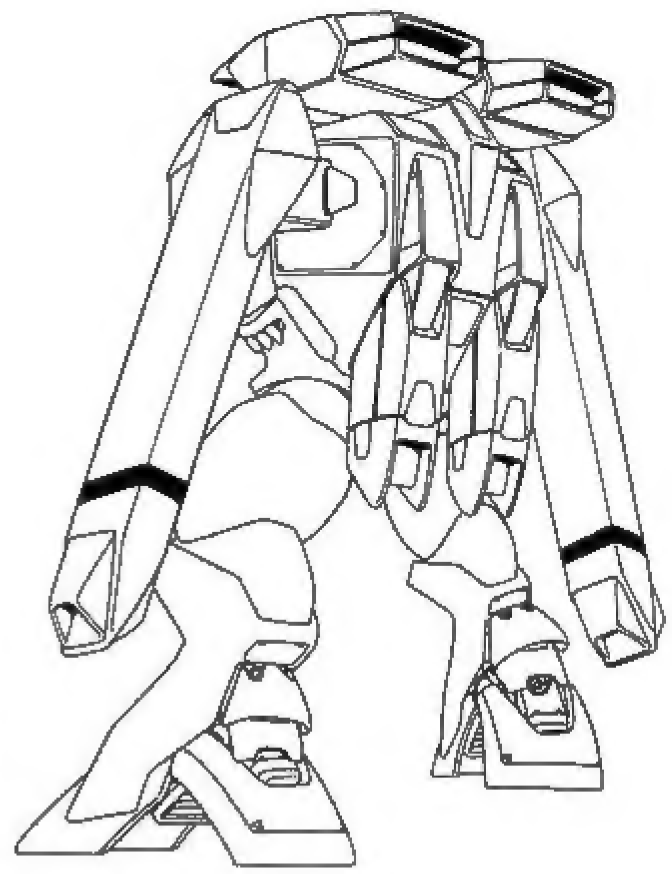
コンバットシェルはコストパフォーマンスを追求した局地戦用兵器で、総体的にみてあまり強力な兵器とは言えませんし、戦車の天敵として存在できた時代も既に終わりに近づいています。この世界では、戦車はコストに見合う戦闘力を引き出せない旧式兵器とみなされており(戦術思想の転換も原因の1つです)、どんどんその数を減らしています。一方、コンバットシェルはたくさん生産されましたから、開発各社もそのポテンシャルをアピールすべく、様々なカスタムパーツを売り出しました。

結果として、コンバットシェルは機体そのものをチューンナップすることはもちろん、独自のカスタムパーツやサイバーパーツを流用したカスタムなどが可能となり、最も柔軟なメカニックとして生まれ変わったのです。

コンバットシェル用カスタムパーツ

モノグッズ社　モビルブースターMMV5（高機動ブースター）：

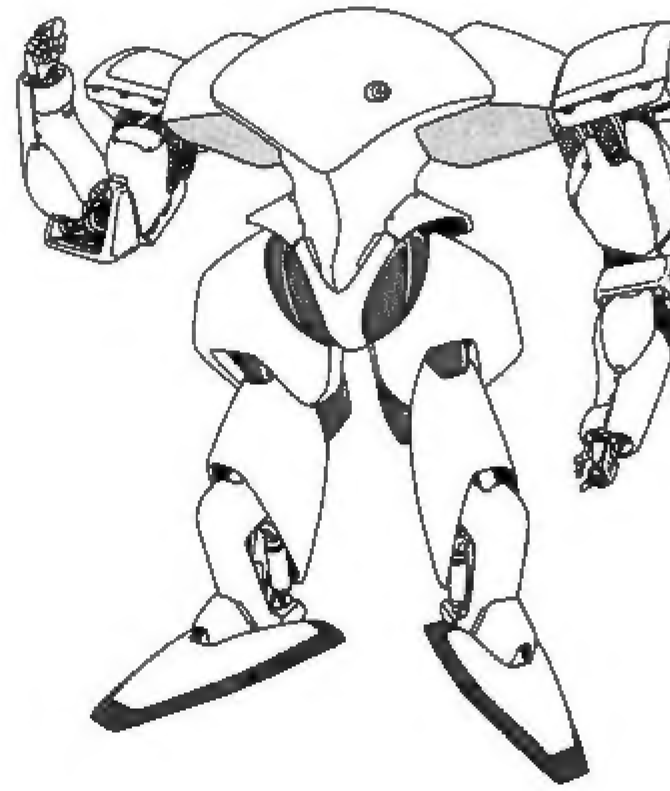
＄10,000　飛行用ブースターの代わりに取り付けますが、さらにENC20かかります。他にペナルティはありません。MV＋10、REF＋10、15ターンの高速移動ができます。CPは2で1発で停止します。なお、これを使用中のコンバットシェルのタイプは“H”となります。



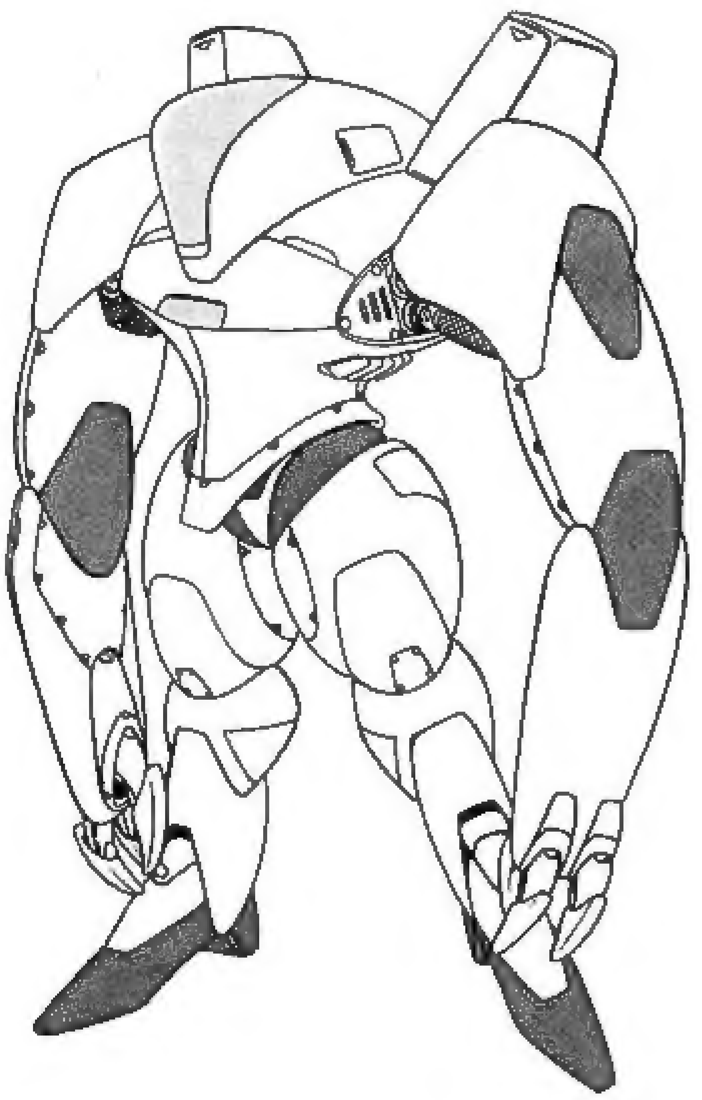
ララーシュタイン社　トレーサーBT(準精密作業用マニュピレーター)：

2本1組　＄6000

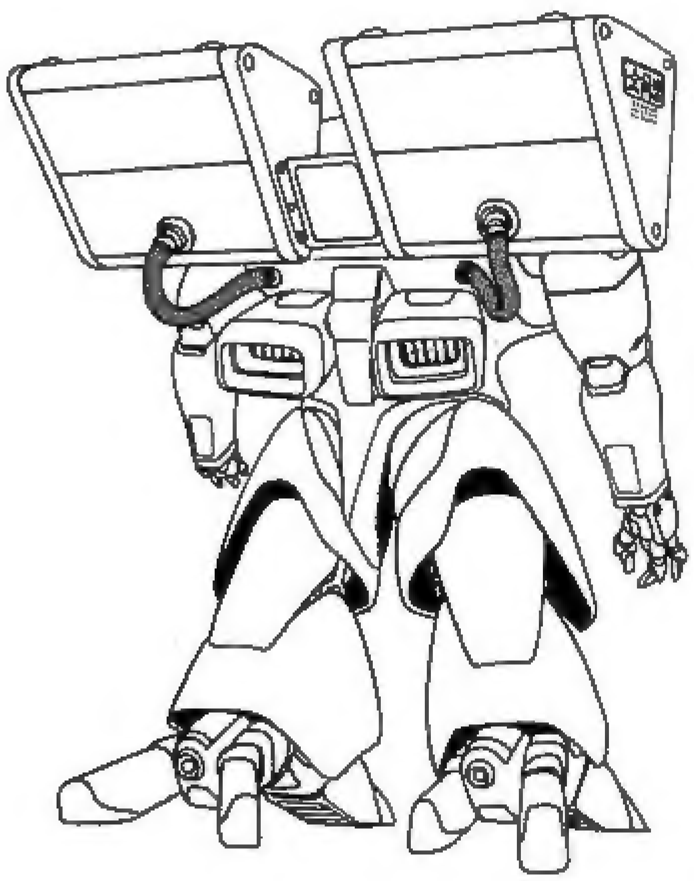
DEXにマイナスのつくものは＋5できますが、プラス修正をつけることはできません。これとマニューバーフロッピーのバックアップがあれば、コンバットシェルも狙撃ができるようになります。格闘をすると70％で壊れます。



BAX社　パワーグローブL８(パワーアーム)：２本１組　＄4,000
STR＋20　主に格闘用。ものすごいパワーの余波があるので〈コンバットシェル〉が50%以上ないと使いこなせません。



リャンBros.社　金丹濃31型(大型プロペラントタンク)：ENC70　＄3,000　飛行用ブースターの使用時間を10ターン延ばせます。細部命中判定で“兵装に命中”となっても、このタンクは兵装と見なしません。その代わりコンバットシェル“本体”にダメージを受けるごとに、60%で爆発する可能性があります。爆発したら本体も必ず誘爆します。ただちに機体から脱出してください。



マニューバーフロッピー・バリエーション　各ENC　0
建築土木作業編：建築土木作業を行なう際便利。＄1,000。
宇宙機動編：〈空中・０G機動〉＋10%。＄5,000。
精密作業編：コンバットシェルに搭乗したまま〈大型メカニクス〉〈爆発物〉〈ブービートラップ〉〈狙撃〉の実作業が可能になる。＄4,000
小火器編：〈小火器〉＋20%。＄2,000。
大型武器編：〈大型武器〉＋20%。＄4,000。
特殊武器編：〈特殊武器〉＋20%。＄5,000。

サイバーパーツ流用に関して
ルールにあるものに加え、“ハードパンチャー”“ハードクラッシャー”“格闘用クロー”もコンバットシェルに内蔵できることにします。価格はそのままですが、改造が必要なので、どれもENC10ポイントかかるものとします。

３．一般車両

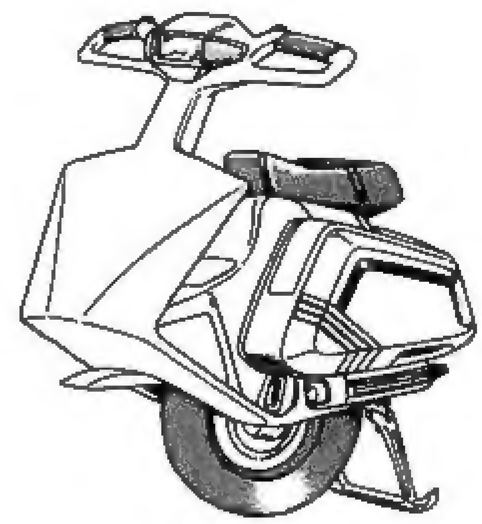
ＰＣたちの請け負う危険な仕事には、兵器が満載されたメカニックが必要不可欠ですが、オフの日にまで無粋な戦闘車両を乗り回しているわけではありません。また、シティ内ではあまり派手な戦闘もできないでしょう。シナリオの主舞台がメガ＝シティ内である場合には、こうしたメカニックもあれば便利だし、同時に合理的といえます。

今回はいくつかの典型的な車種を紹介していきましょう。

リムジンを除くすべての一般車両には装甲板はつけられません。エンジン、タイヤに攻撃が命中した場合、即座に移動不能になります。MVについては整地走行時のデータで、これら一般車両は基本的にオフロードでの走行はできません。

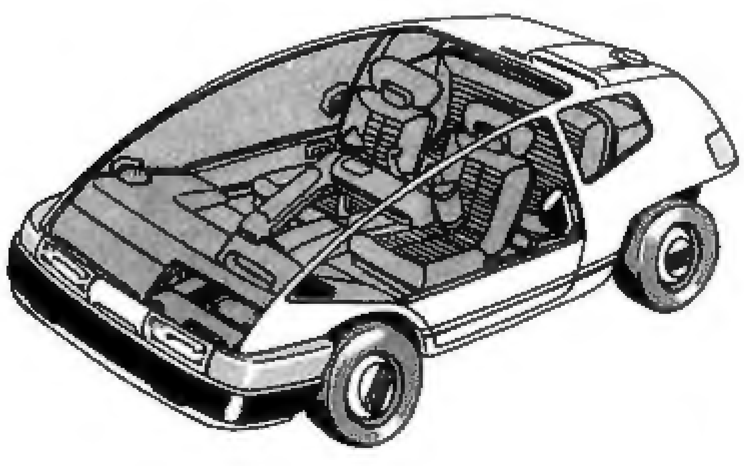
また、すべてのデータ内にある、“ACL”“BRK”“DC”などはランドブラスター・モジュール“クロムビート”の拡張ルールに対応している数値です。基本ルールのみでのプレイでは使用できないので注意してください。

形式　　　　：**モノスクーター**
名称　　　　：**ＴＡＭＡＨＡ　《ウォンバット》**
タイプ　　　：Ｈ　　　　　　　　本体価格：＄500
ＭＶ／ＲＥＦ　：30／18
ＡＣＬ／ＢＲＫ：20／30
ＨＰ／ＤＣ　：３／０
搭載ポイント　：なし
乗員　　　　：１(＋１)
細部命中表　：
１～７　本体
８　　エンジン、タイヤ
９，０　乗員



形式　　　：スポーツバイク
名称　　　：アーレイ＝ダビットソン　《ナイトファルコン》
タイプ　　：H　　　　本体価格：＄12000
MV／REF　：160／16
ACL／BRK：60／80
HP／DC　：4／0
搭載ポイント　：なし
乗員　　　：1（＋1）
細部命中表
1～4　本体
5，6　エンジン
7，8　タイヤ
9，0　乗員

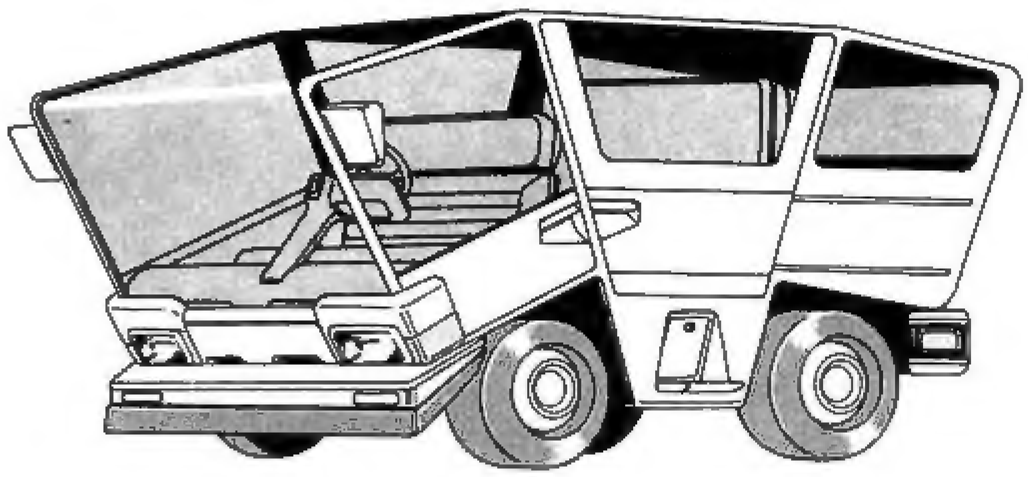
形式　　　：小型車
名称　　　：ガウディ＝クアトロ　《モーダ》
タイプ　　：V　　　　本体価格：＄4000
MV／REF　：80／8
ACL／BRK：30／30
HP／DC　：7／0
搭載ポイント
（貨物・乗客）：50
乗員　　　：2（＋2）
細部命中表　：
1～7　本体
8　エンジン
9　タイヤ
0　貨物、乗員



形式　　　：ファミリー車
名称　　　：オーデル　《テトラーク・マリノ》
タイプ　　：V　　　　本体価格＄6000
MV／REF　：100／6
ACL／BRK：20／35
HP／DC　：8／0
搭載ポイント
（貨物・乗客）：80
乗員　　　：4
細部命中表
1～7　本体
8　エンジン
9　タイヤ
0　貨物、乗員

形式　　　：スポーツ車
名称　　　：デロリアント　FD7800S
タイプ　　：V　　　　本体価格：＄8000
MV／REF　：210／10
ACL／BRK：40／40
HP／DC　：10／0
搭載ポイント
（貨物・乗客）：70
乗員　　　：2（＋2）
細部命中表　：
1～7　本体
8　エンジン
9　タイヤ
0　貨物、乗員

形式　　　：ワゴン車
名称　　　：シトロアン＝コンチネンタル　《アミーゴ》
タイプ　　：V　　　　本体価格：＄8000
MV／REF　：90／5
ACL／BRK：20／30
HP／DC　：9／20
搭載ポイント
（貨物・乗客）：500
乗員　　　：2＋X
細部命中表　：
1～7　本体
8　エンジン
9　タイヤ
0　貨物、乗員



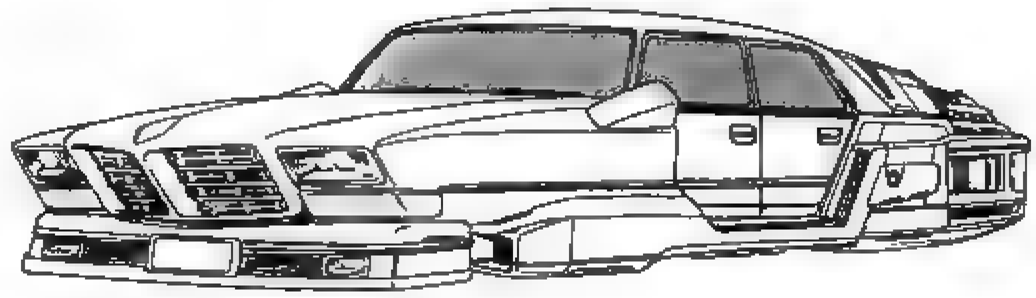
形式　　　　：汎用トラック
名称　　　　：三木重工　《ドミノ》
タイプ　　　：V　　　　　本体価格：＄9000
MV／REF　：80／1
ACL／BRK　10／50
HP／DC　　：13／30
搭載ポイント
（貨物・乗客）：2000
乗員　　　　：3
細部命中表　：
1～6　本体
7　　エンジン、タイヤ
8，9　貨物
0　　乗員

形式　　　　：ハイソサエティホバー
名称　　　　：MAZTA　《エコロジア》
タイプ　　　：H　　　　　本体価格：＄90000
MV／REF　：190／13
ACL／BRK：50／25
HP／DC　　：13／15
搭載ポイント
（貨物・乗客）：150
乗員　　　　：5☆
細部命中表　：
1～8　本体
9　　エンジン、ホバー部
0　　貨物、乗員

形式　　　　：ホバーリムジン
名称　　　　：メルセダス＝フェンツ　9000SE
タイプ　　　：H　　　　　本体価格：＄400000以上
MV／REF　　300／10
ACL／BRK：100／90
HP／DC　　：20／40
搭載ポイント　：
（兵装・装甲）：350
（貨物・乗客）：50
乗員　　　　：5
装甲板
（全面一律）　：A100／90%（ファイバニウムアーマーおよびハイブリッド防弾ガラス）
細部命中表　：
1～8　本体
9　　エンジン
0　　乗員
搭載兵装　　：エレキシールド
＊　リムジンはVIPなどのための特注車両ですから、こんなに値段が高いのです。

これらのデータのほか、ルールブックのMADサンプルの中のバイク、バギー、トラック、カーゴなどのデータはそのまま一般車両としても使えますし、旧式コンバットシェルなどもブースターを取り外して、作業用ポッドとして土木工事などに使われています。一般車両はMADではありませんから、戦闘メカへの改造はかなり難しいでしょうし、ランドブラスター割引も受けられません。タイヤに関しては、MAD用のオフロード・ノーパンクタイヤに履き換えさせることもできます。そうすれば、タイヤにCPが設定される上、シティの外の荒野を走り回ることもできるようになります。

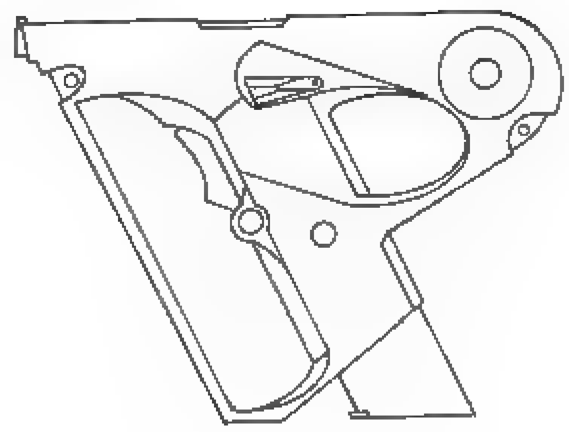
GMはアイデア次第で一般車両をシナリオに生かすことができるでしょう。例えば、テロリストなどは、こうした一般車両（特にワゴン車）に、偽装したロケットランチャーや爆弾などを満載して、事件を起こそうと企むかも知れません。テロにかかわるシナリオなら、リムジンも大きな役割を果たすことでしょう。



新兵器

ハンターたちの使える武器類が、この世界のテクノロジーのレベルをそのまま表しているわけではありません。小火器類はともかく、搭載兵器などの火力や性能がずば抜けているものについて、特にアーミーなどでは、いままで紹介されていない、つまり一般に知られていない新兵器も使われていることでしょう。

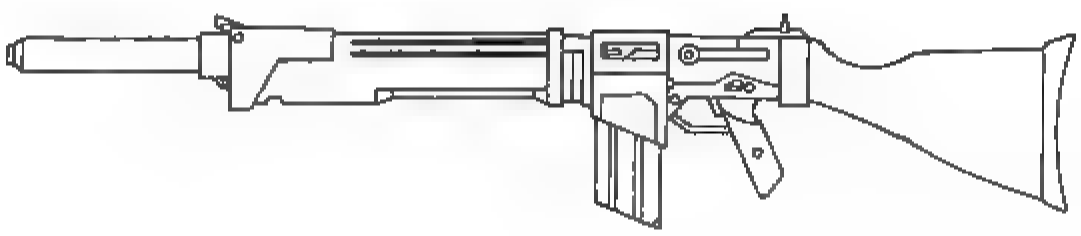
ハンターが手に入れることができるのは、原則として民間での販売が許された物ばかりですが、それでもアーミーで使い古された中古の兵器、戦場跡から回収された兵器などは裏のルートを流れて、ブラックマーケットの店先に並べられることになります。このセクションでは前作に入れることのできなかった、または一般的ではないにせよ民間販売がなされている武器、兵器などを紹介しましょう。



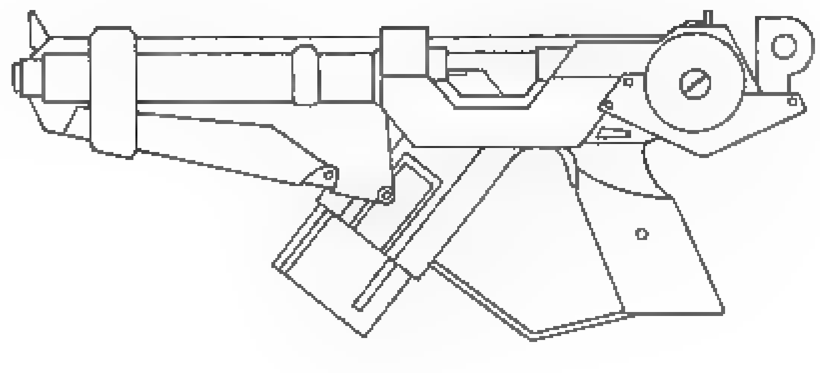
各武器・兵器の解説

.22 Cal MP：スタニスワフ・アームズ社《VP90》.22口径マシンピストル。非常に軽量小型で扱いやすく、隠匿性も高いので各種捜査員からテロリストまでが高く評価している。ランドブラスターにお奨めの逸品。

7.62㎜バトルライフル：FNブローニング《FN-MERC》7.62㎜自動小銃。ライフルは貫通力強化、携行弾数増大などの目的で小口径化が常識のようになっている。しかし、特殊部隊隊員、傭兵、バウンサーなど戦闘のプロフェッショナルの中にはそれらを犠牲にしても、火力を重視する者が多かったため、バトルライフルが売り出された。このタイプのライフルの弾丸は専用のもので、他のいかなる7.62㎜弾とも形状は異なり、互換性はない。火薬量を異常なほど増やしてあるため、1マガジン当りの弾数は少ないが、シフト1の追加被害を与えられる。なお、バトルライフルというのは彼らがつけた俗称である。



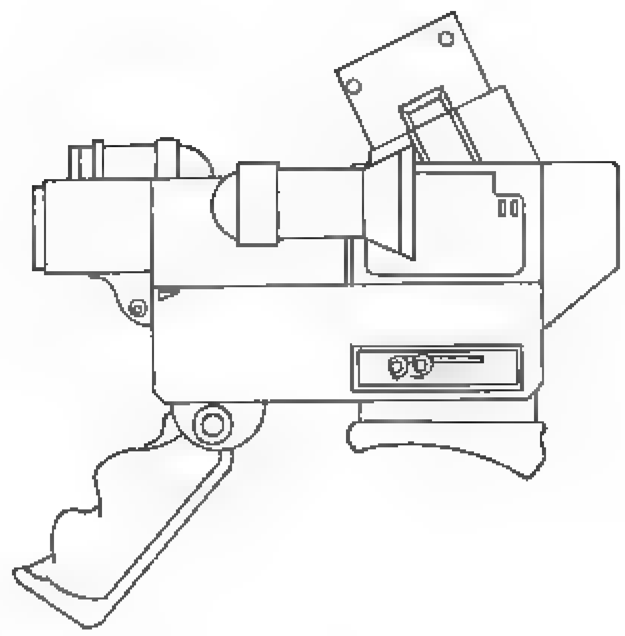
マグナムカービン：セブロ　MR／MK Ⅲ《ゴング・マグナム》。同じく火力を追求した結果生まれたものだが、この銃は.47マグナム弾をオートで発射する変わり種である。反動の問題か、さすがにオート射撃時の発射速度は落としてある。扱いが難しいため、オート射撃の際には〈小火器〉60%以上が必要。60%以上ないのにオート射撃を行なっても、弾はまったく当たらない。



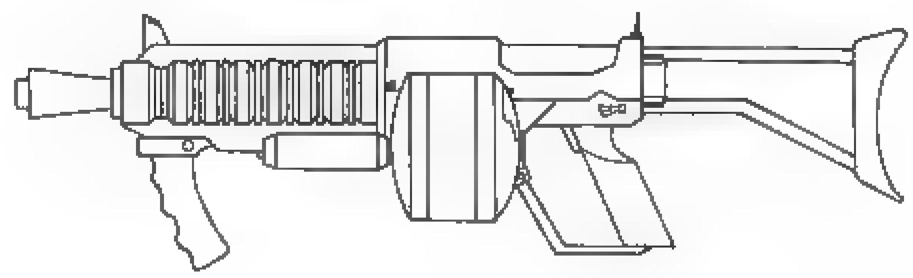
ショットガン用スラッグ弾：新武器ではなく、ショットガンの弾のバリエーション。これは「一粒弾」とも呼ばれるもので、ショットガンの銃口から、1発の実弾を発射するものである。弾体の大きさが大きさだけに破壊力も大きいようだが命中率、射程はともに低い。この弾を使う場合、12ゲージ、オートショットガンはそれぞれ“12ゲージ・スラッグ”、“オート・スラッグ”のデータを使用する。

ポケットバズーカ：東亜銃器《ハンディバズ88》。極限まで小型化されたバズーカ。さすがに射程はソリッドシューターにはかなわないが十分な性能だろう。弾は専用のマガジンに4発入っており、ワンタッチで交換ができる。弾種(というよりマガジンの種類)は2種類で対人用のグレネード弾と対物用のAT弾がある。

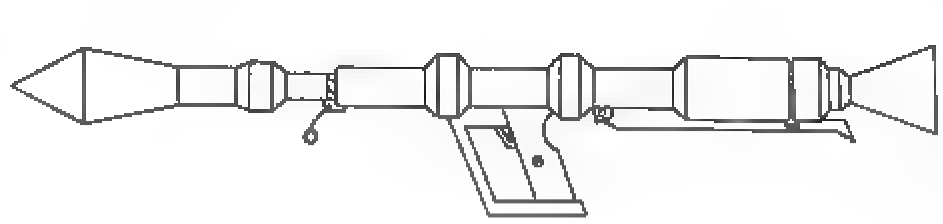
①グレネード弾
火力75／35の固定ダメージで、効果と限界は以下のとおり。
(対人○／対物×／限界ダメージ12)
②AT弾
テルミット弾でダメージを与える。火力は80。
(対人○／対物○／限界ダメージ20)



オートグレネーダー：パトリック・ピストル社《シカゴ・ボマー》。ショットガンにドラムマガジンがついたような形状をしており、マガジン内にライフルグレネード弾を12発収納できる。超伝導コイルを内蔵しており、オート射撃時にはこのグレネードを全弾射撃することが可能である。ただしその際には、同じ目標を数回狙っても、ダメージは1回分しか与えられない。グレネードの再装填は戦闘中には不可能。どちらかというと狙って撃つというより、弾幕を張るためのエリア・アタック・ウェポンといえる。



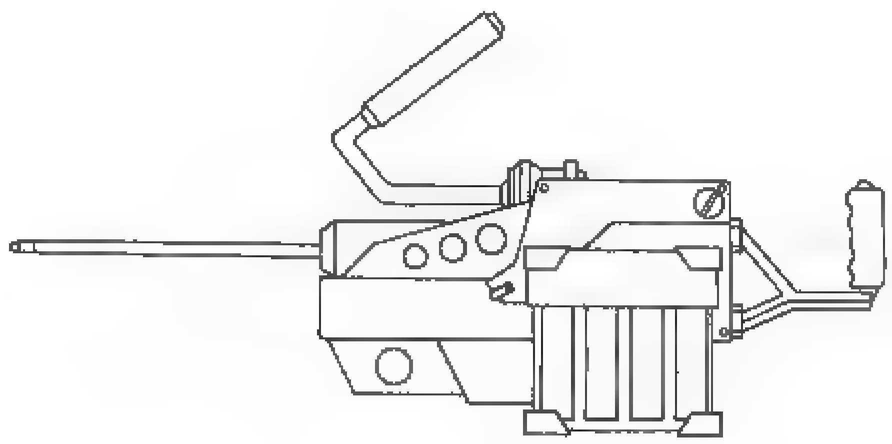
75㎜RPG：ハイフォン・ファイアアームズ社《ワイバーン》。昔ながらの対戦車ロケットランチャーがこれ。傭兵はブービートラップの材料に、テロリストは破壊活動に、シティの外ではバンデットがよく使うので、ロケットランチャーはどこでも頻繁に見られる。安いだけあって性能は非常に悪い。しかし、当たりさえすればよいのだし、他の使い道もあるのだからそろえておいて損はないかも知れない。1回きりの使い捨て。



ミニレーザー：GME(グローバル・メディア・エレクトリック)社《ディフェンダー6000　NA》低出力レーザーガン・システム。アーミーのMBV(主力戦闘車両)の副武装として、また高級な警備ロボットなどが搭載している。主に対人用のレーザーで、出力を押さえたぶんコンパクトに、そして長時間射撃ができるようになっている。ランドブラスターも資金に余裕が出てきたらこのくらいの物は搭載したい。

30㎜レールガン　ラインネーデル社《BZR／タイプK》30㎜レールキャノン・システム。レールガンの長所は、高初速で弾体を射出できることと、環境を汚染することがないことなどであろう。さらに高速で射ち出すことで兵器となり得るため、弾体に(コスト面や性能面で)気を使う必要がないということも利点である。しかし、やはり戦力的にみてレーザー、ビーム類にはかなわないためか、研究はエネルギー兵器と同程度に進んでいても、あまり普及していないのが現状だ。もっとも宇宙においては、兵器として初速が高いことは重要なファクターであるため、よく使われているらしい。レールガンを使用する場合、専用の弾体と射出エネルギーとなるバッテリーの両方が必要である。

ADAM－U：グリフィス&ブルーベイカー社《EVIL 47A》発展型誘導対戦車／突撃ミサイル。ADAMとは《ADvanced Attack Missile》の略。メタルヘッド・ワールドではミサイルは戦場における主役であり、その開発も各シティで競って行なわれている。通常の誘導ミサイル以外のさらに進んだ形態のミサイルはそれまでのものと区別するためにすべて《ADAM》と呼称する。今回紹介する《ADAM－U》は、目標1個を確実に破壊するために開発されたものである。従来のミサイルが直接目標に飛来して命中するのに比べ、これは目標の数10cm上空を飛来し、真上で爆発、高熱のシャワーを降らせるというものである。このミサイルを使用した場合、メカのどこの面に命中したかにかかわりなく、必ず上面の装甲値で装甲チェックをしなければならない。“全面一律”の表示のメカには意味はないが、たいていの戦車、装甲車などは上面装甲は薄いのでかなりの効果が上げられるだろう。



5.56㎜ミニガン：ボフォーク社《スタンダードNP／MK II》5.56㎜バルカン砲システム。小口径の弾をばらまくものである。火力が低いので対人用にしか効果はないが、バンデット相手にはこれで十分。小型化を重視してあるため、弾数はそんなに多くはないが、驚異的な命中率を誇る。

7.62㎜チェーンガン：ダリオノフ・エンタープライズ《CG35》。メンテナンスが大変で、生産性も悪いミニガンを簡略化、コストダウンする目的で開発されたのがチェーンガンである。発射速度はそんなに速くないし、命中率も連射兵器にしてはあまり良くない。この兵器の売りは頑強な造りと低価格、この2点に尽きる。それはモスクワ・ダリオノフ社のキャッチフレーズからもわかるだろう。

『ダリオノフEPは、ハンターである貴方の強い味方です！』

使用弾の規格は7.62㎜ミニガンと統一してあるようだ。

フラッシュグレネード：形状は手榴弾と同じ。これは1ターンの間強烈な光を発するもので、これを見た者の目やメカのセンサーは1D6ターン使用不能になる。また、エレクトロサイトなどは壊れる。

スタンナックル：パラメシウム企画《ショックさん》電極メリケンサック。高圧電流が流れるアイアンナックル。これで殴られた者は心理チェックの際のサイコロの目に－4の修正を加えなければならない。20ターン使用可能だが、それ以降は電流は流れない。充電は家庭用のコンセントで行なわれ、3時間必要。

新兵器性能チャート

Ⅰ類(ピストル・SMG)

名称	火力	ENC/HP	発射方式	回数	距離修正			追加被害	価格	実質効果		限界	弾薬		
					1～5	6～20	21～50			対人	対物	ダメージ	ENC	価格	弾数
22 Cal MP	0	2／1	B2/A3	5／3	+40	0	0	心＋3	400	○	△	15	1	4	1マガジン

Ⅱ類(ライフル・ショットガン)

名称	火力	ENC/HP	発射方式	回数	距離修正				追加被害	価格	実質効果		限界	弾薬		
					1～10	11～20	21～50	51～100			対人	対物	ダメージ	ENC	価格	弾数
7.62㎜バトル	20	7／1	S/B2/A3	8/4/2	+10	0	-20	-40	シフト1	1000	○	△	15	2	10	1マガジン
マグナムカービン	40	6／2	S／A2	10／5	0	0	-30	-60	心-5	1200	○	△	20	3	10	1マガジン
12ゲージ・スラッグ	60	6／1	S	3	-40	–	–	–	心-5	400	○	△	20	4	8	10
オート・スラッグ	60	7／1	S	10	0	–	–	–	心-5	800	○	△	20	6	12	1マガジン

Ⅲ類(重火器)

名称	火力	ENC/HP	発射方式	回数	距離修正				追加被害	価格	実質効果		限界	弾薬		
					1～20	21～50	51～100	101～200			対人	対物	ダメージ	ENC	価格	弾数
ポケットバズーカ	–	5／1	S	4	-30	-60	-90	–	解説	2,000	解説		解説	3	80(G)/200(AT)	1マガジン
オートグレネーダー	85/45	18/1	B2／(A6)	5／1	0	-30	-50	-80	爆発物	7,000	○	×	15	12	120	1マガジン分
75㎜RPG	100	14／1	S	1	–	-60	-90	-150	–	1,000	○	○	30			
ミニレーザー	40	10／1	A5	10	+50	+40	0	0	–	60,000	○	△	20	3	2,000	10回分
*ポケットバズーカ、75㎜RPGはメカに搭載できない。ミニレーザーは原則として車載のみ。																

Ⅳ類(搭載火器)

名称	火力	ENC/HP	発射方式	回数	距離修正				追加被害	価格	実質効果		限界	弾薬		
					1～50	～200	～500	～1000			対人	対物	ダメージ	ENC	価格	弾数
30㎜レールガン	100	40／2	S	20	0	0	-40	-40	–	100,000	×	○	40+	10	600	1マガジン
バッテリー	–	5／–	–	20	–	–	–	–	–	5,000						
ADAM-J	200	15／2	S	1	–	+70	+90	+50	–	25,000	×	○	40+	10	20,000	ミサイル1本
5.56㎜ミニガン	10	10／1	A5	8	+80	+30	–	–	心＋2	8,000	○	△	15	4	400	1ベルト
7.62㎜チェーンガン	30	20／3	A4	18	+60	+10	–	–	–	6,000	○	△	20	8	1,200	1ベルト

Ⅴ類(投擲)

名称	火力	ENC/HP	発射方式	回数	射程(m)	価格	実質効果		限界
							対人	対物	ダメージ
フラッシュグレネード	解説	1／1	S	1	20～50	15	○	○	なし

VI類(格闘用武器)

名称	火力	ENC	追加被害	価格	スキル	実質効果		限界ダメージ
						対人	対物	
スタンナックル	3	2	心-4	500	〈素手戦闘〉	○	×	40+

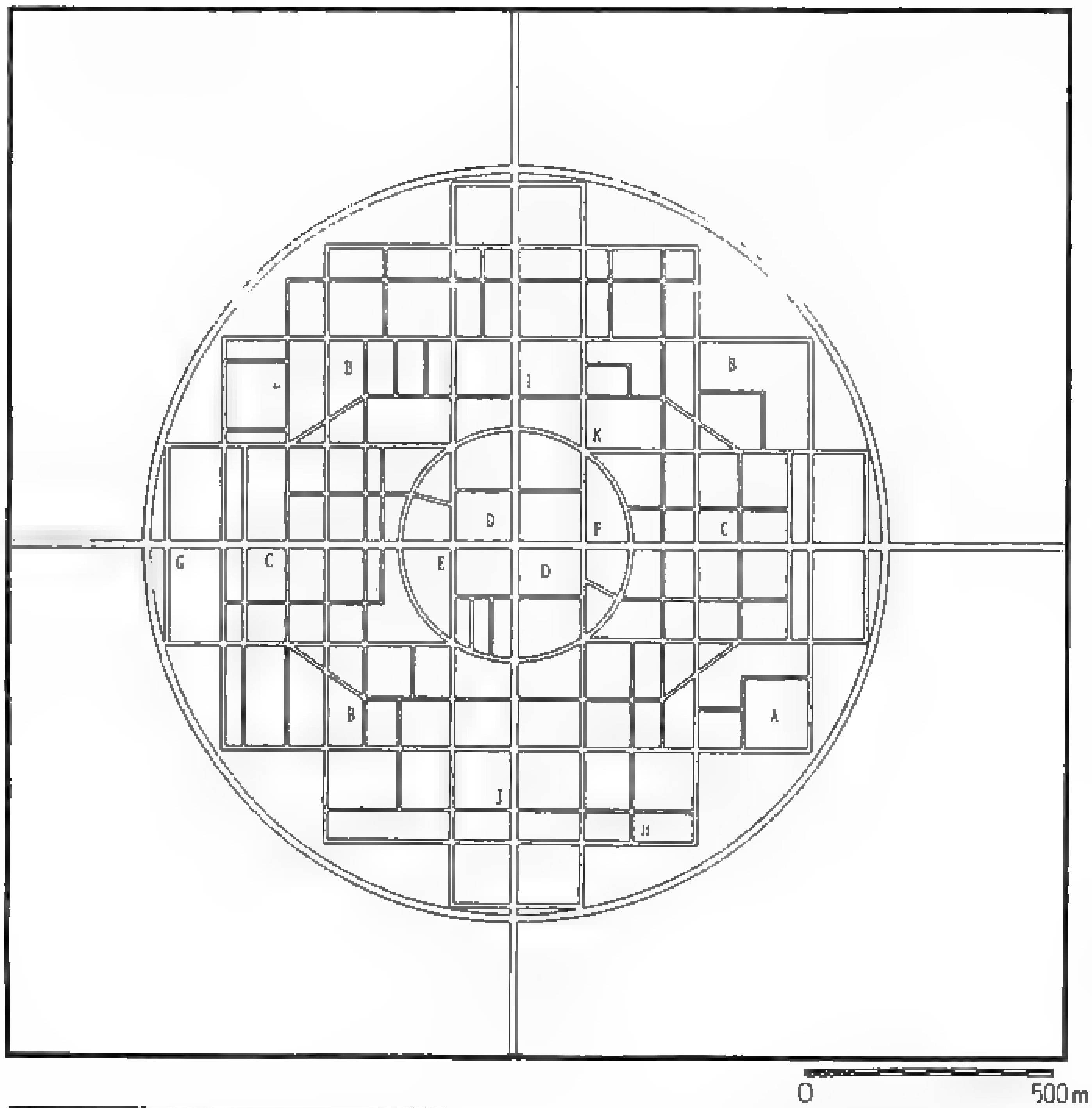
新アイテム

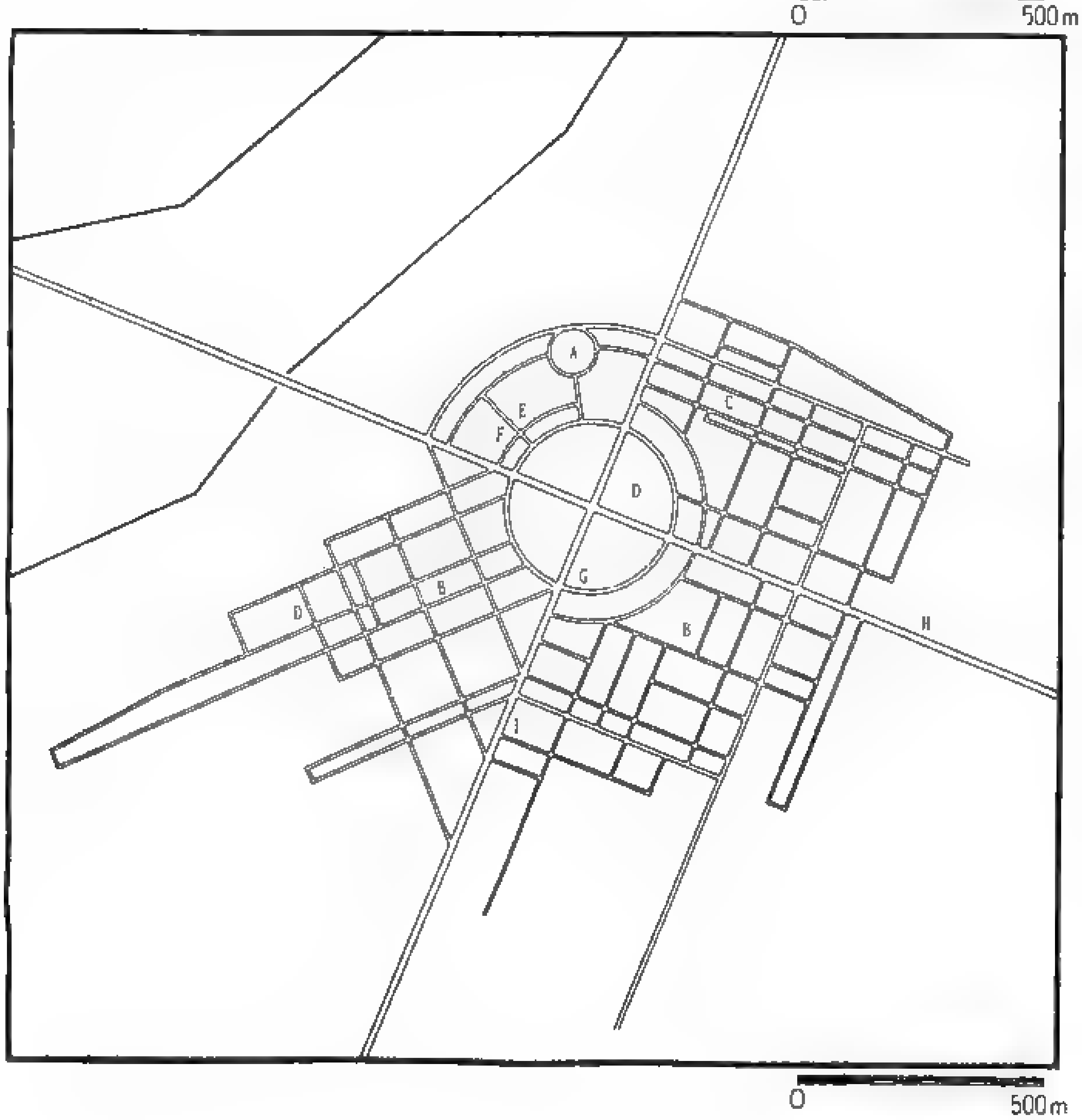
今回はセルフ・ディフェンス・ウェポン(自衛用のアイテム)などにも目を向けてみました。こういったアイテムは善良な市民が暴力から身を守るためにと作られた物ばかりで、実際のゲームであまりに多用すると、雰囲気が失われます。あくまでもオプション的なアイテムとして見てください。

名称	ENC	価格	効果、備考
ディフェンスウォッチ	1	40	スイッチひとつで催涙ガスの噴出する時計。目標になった者ひとり(1.5m以内)はAR15で心理ロール。サイボーグ、ガスマスク着用者には効果なし。ガスの噴出は1回のみ。あとで補填が必要。
スキッパーホーン	2	10	ボタンひとつで(威嚇と救助を求めるための)警告音を10秒間、発する装置。
フラッシュマスタードガン	2	70	目標にフラッシュと同時にカラシ液を浴びせる(2m以内)銃。目標は1D6ターン目が眩み、カラシ液が当たると(命中率60%)さらに1D10分間、目が見えなくなる。
リングボム	1	5	手の平に収まる程度の小型爆弾。薄いコンクリートの壁などに穴を開けるくらいの破壊力(直径10cm)しかないが、破壊音が極めて小さい。
加圧センサーシステム	6	500	あらかじめ決められた範囲に圧力がかかると(人が踏んだ、など)それを感知して警報で知らせる装置。ポリマースプレーと専用センサーポッドのセットで、スプレー(1缶5㎡まで:別売$50)を散布してポッドを置くだけでOK。
リミットニップル	1	20	爆弾に取り付ける時限装置。範囲は3秒から10分まで自由に変えられる。必要なら〈精密メカニクス〉を用いて、爆発までの時限をさらに伸ばす改造も可能である。

シティマップ

ここに挙げる6枚のマップは北米3シティのダウンタウンの一部を拡大して取り上げたものです。それぞれ特徴ある街を選んでクリーズアップしてみました。GMはこれをシティ物のシナリオを製作する際の参考やアイデアソースにしたり、またPCが実際に活躍する舞台などに活用してください。なお、それぞれの街の名称は俗称です。





マップ1　廃棄ドームの街《ザップ》

サン＝アンジェルス・サンタバーバラエリア。推定人口6000人。過酷な環境から住民を守るために設計された空気膜型ドームでおおわれたハイテク街。ただしそれは20年も前の話で、直径1,500mもの空気膜ドームも今はほとんど腐り落ちてしまい、ダウンタウンと化している。ドーム基部のコンクリート壁はバリケードを形成し、行政府も手を出しにくい犯罪多発地帯となっている。地下には過去に使用されたエネルギープラントや各種の工場（浄水、下水、ゴミ処理）が存在し、それらの一部はこの街を仕切るギデオン・ファミリーによって管理・運用されているらしい。街の背景がダウンタウンとは思えないくらい美しいのはそのためである。

記号解説（主要な建物や名所など）

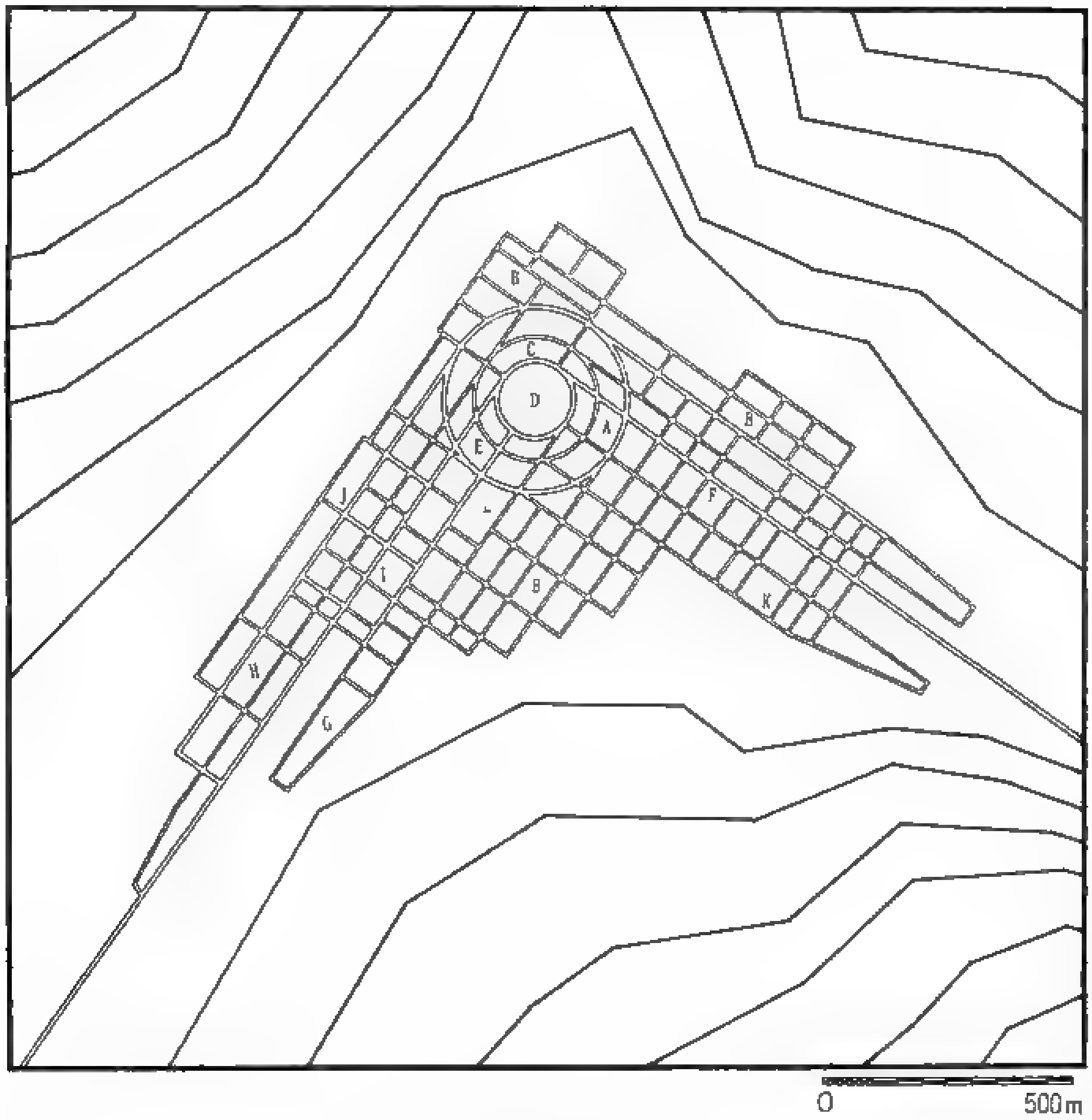
A　ドラッグバー「ベニテングダケ」．ギデオン直営の店
B：ギデオン・ファミリーのたまり場：バーとかレストランなどである
C：ボディクリニック「カニバリスト」1号店、2号店：ここの主人はアブナイ
D：ギデオン・ツインビル．かなり儲っているのだろうか
E：地下プラントへのゲート　厳重に警備されている
F：ナイトクラブ「プランタン」：この界隈ではトップクラスである
G　モーテル「ロードスターズ＝イン」：信頼できるブローカーが経営している
H　スシ・バー「爆竹寿司」　ここの主人はけんかっぱやい
I：ディスカウント「ティン・トーイ」：シックな感じの店
J．モーターショップ「M&Eカンパニー」：割りとまともな店のようだ
K　ホワイトシールド救世軍教会：ここに行けば食べ物を恵んでくれる

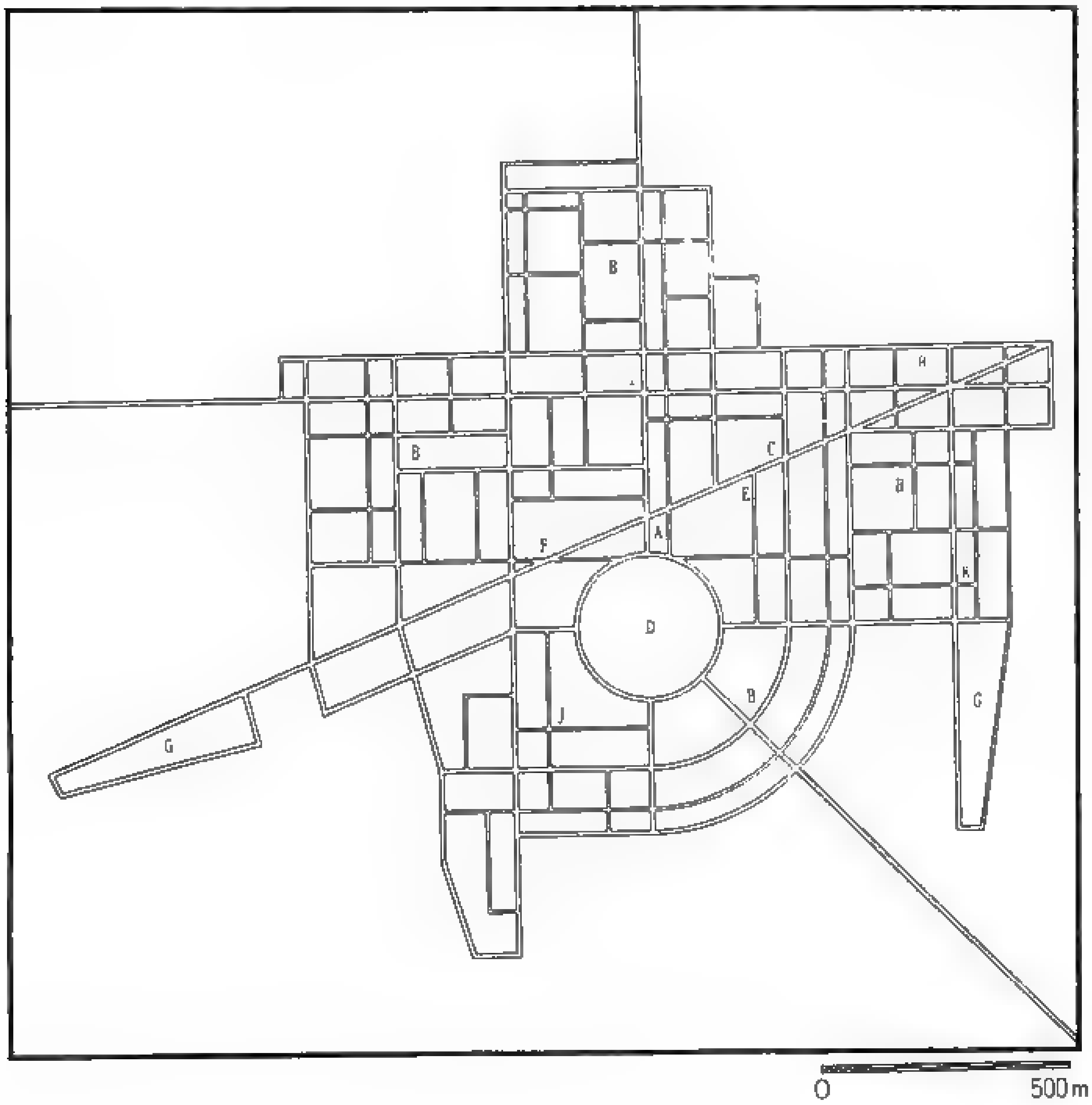
マップ2　十字路の街《40J》

サン＝アンジェルス・サンタモニカエリア。推定人口5,000人。《40J》は「フォーティ・ジャンクション」と読む。メガ＝シティのエリア間を結ぶフリーウェイ（5号と8号線）の十字路に自然発生した街。ハンターなどの旅行者や暴走族がよくたむろしているダウンタウンである。生の情報と様々な物資の入手が他より早く行なわれるためか、ブローカーなども多く住んでいる。このストリートの「孔雀」「パワーブレイン」「白檀」などの繁盛している店の多くはサン＝アンジェルスの大手ブローカー、「脳髄美人」マダム＝フェイの経営するものである。街全体の景観は薄汚く、殺風景で、廃虚となったビルの再利用やバラックの住居、小ぶりの倉庫などが多い。

記号解説（主要な建物や名所など）

A．ディスカウント「孔雀（ピーコック）」．広い店舗で品揃えも豊富
B：警察署（ハイウェイパトロールとポリス）　ハイウェイパトロールは忙しい
C：ゲームセンター「ブラック・キャロット」：パンクスがたむろしている
D：マダム＝フェイの代行事務所　彼女くらいになると直接ハンターに会ったりはしない
E：ボディクリニック「パラダイス・スクエア」：向かいが葬儀屋なので覚えやすい
F．葬儀屋「成仏堂」：向かいがボディクリニックなのでわかりやすい
G：モーターショップ「パワーブレイン」：ここもマダム＝フェイが経営している
H：モーテル「ベガス・イン」：カジノがくっついている
I：バー「白檀（サンダルウッド）」．東洋風の上品な店





マップ3　鉱山の街《ビアキャスク・タウン》

ネオ＝アップル郊外。推定人口12,000人。本来はダウンタウンではなく、シンクレア・グッドランド社の資本で造られた郊外の鉱物採掘基地。当初は鉱山とプラント、居住区のみで構成されていたが、年月を経て鉱山街と繁華街が混ざったような景観になった。業績が下がり始めたこのタウンからはまともな市民が次々と流出し始めているが、代わって難民やならず者が流入し始めている。このタウンがデンジャラス・エリアになるのも時間の問題であろう。

記号解説（主要な建物や名所など）

A：グッドランド社取引オフィス：今はすっかりさびれてしまっている
B：公園（人工の森）：いるのは浮浪者ばかり
C：グッドランド社メインオフィス：ほとんど引き払われている
D：グッドランド鉱山：機械が細々と稼働するのみ
E：シェリフのオフィス：最近は殉職が多い
F：モーテル「ドワーフ・ケイブ」：筋肉質の偏屈な主人は有名だ
G：競技場「スティール・コロッサム」：最近、殺人ゲームのために造られた
H：ディスカウント「ダイヤモンド・アイズ」：最近は扱う品目も物騒なものに変わった
I：モーター　ショップ「アイアンギア」：工業機械をメインに扱う
J：バー「土竜」：近々店を引き払うらしい
K：金属商「ライブラ」：上に同じ

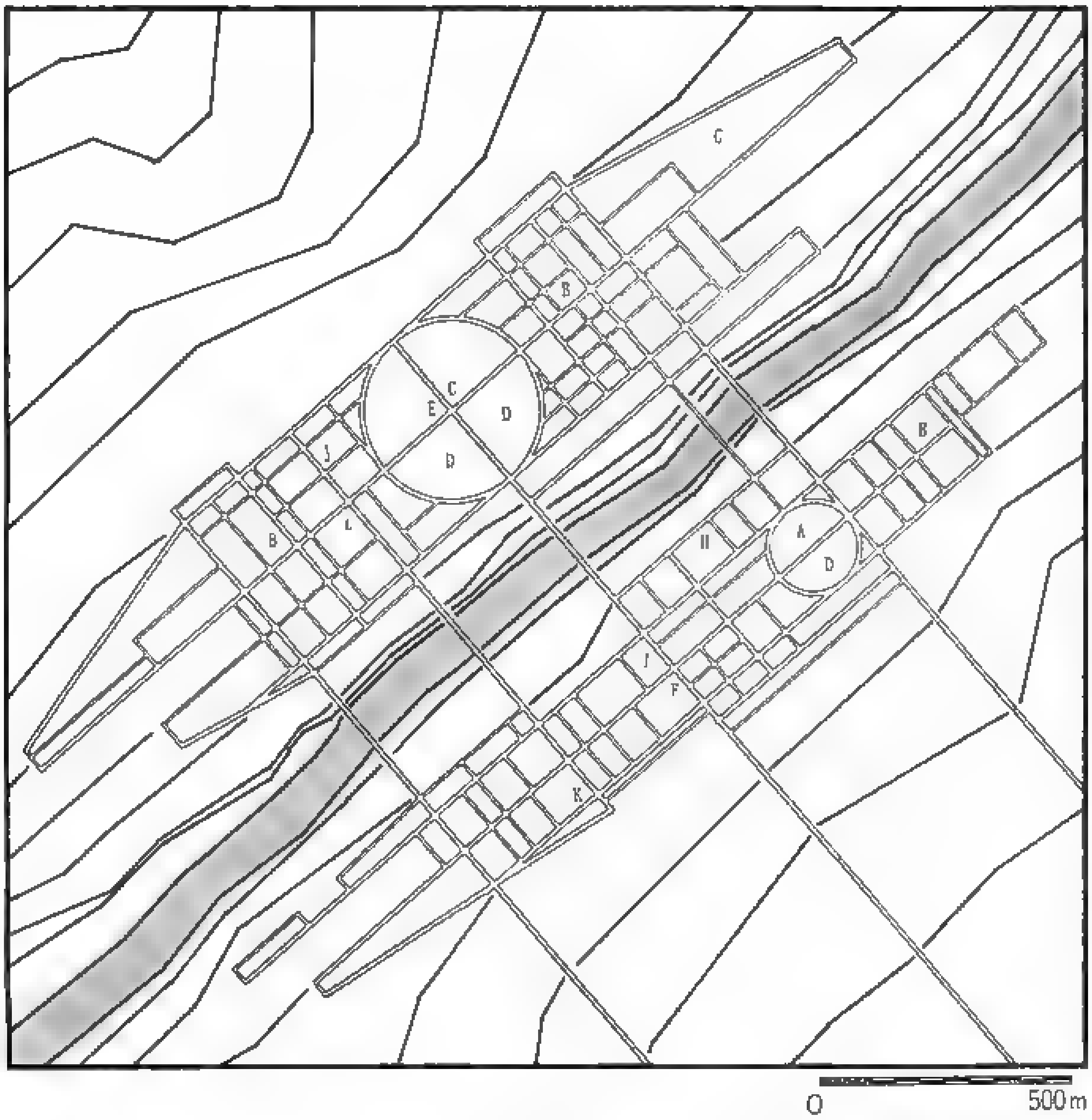
マップ4　普通の街《マホロバ・ストリート》

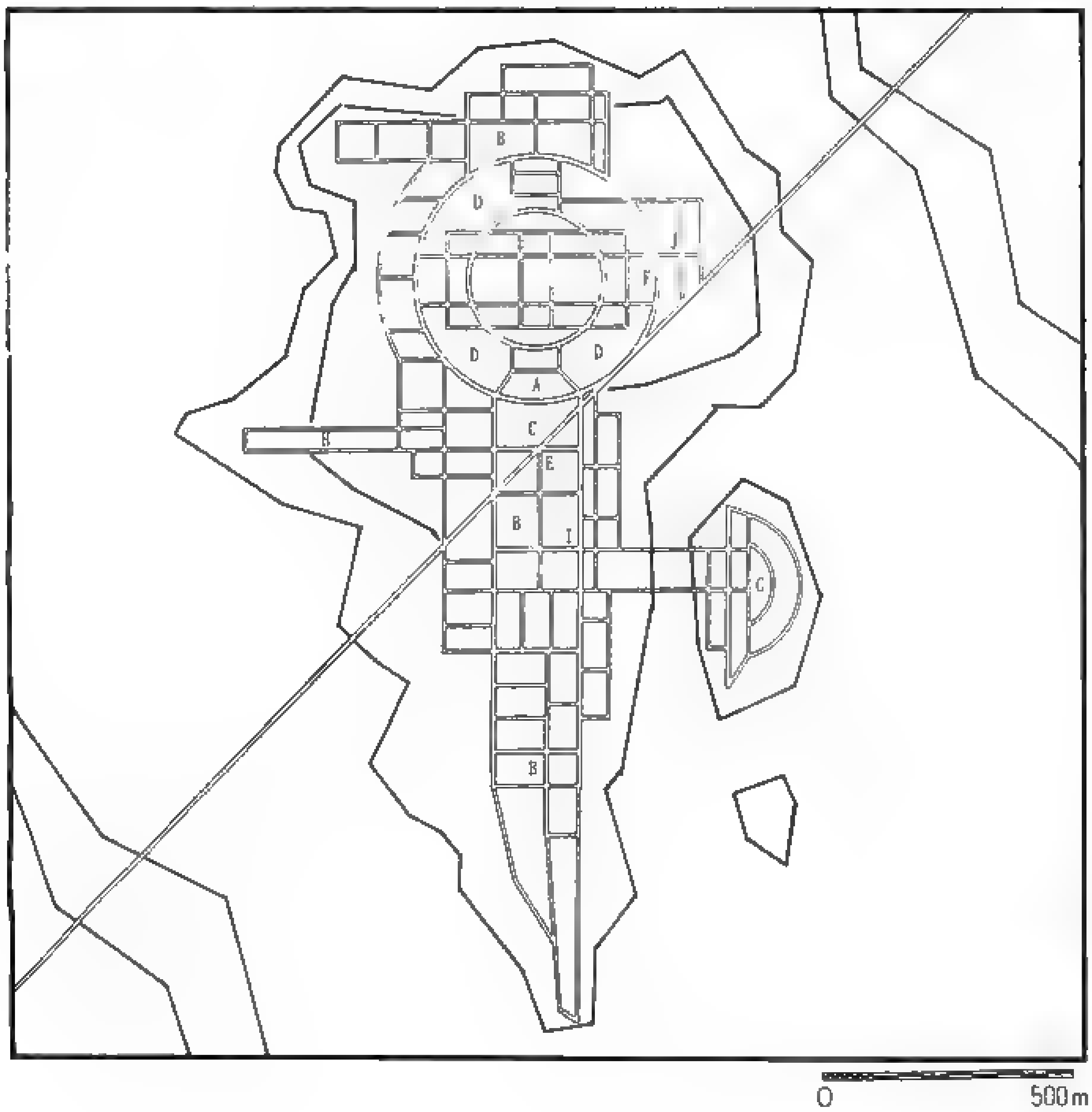
ネオ＝アップル・フリータウン。推定人口8,000人。普通の街といってもフリータウンにある街が普通であるわけがない。かつてはこの街も国際インテリジェンスモニュメント、《ベクトルタワー》によって高度に情報化された文化の中心地だった。マホロバという地名はこのころ決められたのだろう。しかしタワーの都市管理AIの暴走により、フリータウン一帯は廃虚と化してしまったのである。

この街はバンデット「ピンキーソルジャー」が根城にしており、「コーティーズ・ガレージ」「フラワーショップ」などによく出入りしている。治安はなぜかそんなに悪くない。

記号解説（主要な建物や名所など）

A：インド料理店「チャパティ」：なぜかベクトルタワーの正面にある
B：公園（というより空き地）：当然、物騒である
C：メンタルクリニック「プラーナ」：このあたりはなぜかインド人が多い
D：廃虚ビル「ベクトル・タワー」：ビルの奥深くでは、まだ動いているAIがあるという噂がある
E：ボディクリニック「デュビビエ美容／戦闘クリニック」：ボディデザイナーは、本場フランス仕込みの腕前らしい（眉唾）
F：モーターショップ「コーティズ・ガレージ」：ここのスタッフは全員女性！
G：大型野外闘技場（ボムシング、モーター・ホッケー）：毎晩にぎわう場所である
H：モーテル「ポーラースター」：とんでもないボロ家
I：ホワイトシールド救世軍教会：毎日、難民が長い列をつくる
J：ディスカウント「フラワーショップ」：当然、花は売っていない
K：バー「20's」：店はぼろいが味がある
L：インディーズネット局「ラクーンマン・ジャック」：ここのDJは絶品





マップ5　谷間の街《ビースト・バレー》

テキサナ・コーストラインエリア。推定人口8,000人。テキサナシティ北部の干上がりかけた河の谷間に段々畑のように形成された街である。シムールやメタルホッパーを避けるために難民たちが建設した街だが、指導に当たったリーダー、オーギュスト＝シムノンの死後は街の雰囲気もかわった。かつてのシムノンの親族、部下たちが暴力的な支配を始めたのだ。この街にあるすべての警察署は彼らが住民を弾圧するための私設警察のものである。だから、街の治安はある意味では良いと言えるし、景観も整っている。彼らがダウンタウン内で騒ぐぶんには、テキサナシティ行政府は対策を構じるつもりはないらしい。

記号解説(主要な建物や名所など)

A．劇場「シムノン」 使われるのは年に1回程度
B：シムノン正義警察署オフィス：彼らのやることはマフィアとかわりない
C　シムノン記念公園およびホール：公園が静かなのは警官の見回りが厳しいからである
D．シムノン家の邸宅：まわりとの格差が歴然
E　モーターショップ「ミグ」：メカニックマンの腕は悪くないが・・・
F　レンタルビデオ「トレーシー」：この街で一番大きい
G：ボディクリニック「フュージョン」：ここの主人は昔、トライクロンの技術者だったらしい
H．モーテル「ファーヴュー・イン」 AIが経営しているというもっぱらの噂がある
I：中華料理店「轟」：ここのコックはフルボーグなので非常に気味が悪い
J．バー「レッドマンズ」：インディアン風の風変りなバー
K：ドラッグバー「スキンヘッド・ロザリー」：スキンヘッドの女主人が経営している
L：ディスカウント「ジンバブエ」：目つきの悪い無口な黒人が経営している

マップ6　島の街《7th トワイライト》

テキサナ・ラファイエットエリア。推定人口4,000人。テキサナシティ南部の河の中州に造られた街。ここはある宗教の信者たちによって建設されたので、コミューンの形態をしている。住民の7割は聖ラーム教の信者であり、この島は彼らに一種の治外法権を与えている。建設当初、集まってきた人々はすべてが難民であったはずなのに、今の街の景観はこぎれいな市街地になっている。この島ではラーム教信者でない者は不当な扱いをされるため、信者の身入りはかなり大きいらしい。河が自然の隔壁となっており、外との交流はほとんどないが、ラーム教信者はしばしば貧民の暴動を扇動するので行政府は常にここを監視している。街の中の公共施設、公安機関などはすべてラーム教団が私設したものである。

記号解説(主要な建物や名所など)

A　聖ラーム教大聖堂：中に聖遺物が置いてあり、信者でないと入れない
B　礼拝公園：一般信者はここで礼拝する
C：中央市場：なぜか、珍しい工芸品が売っていたりする
D．重戦闘僧兵道場およびオフィス　この街はこうした私兵で守られている
E　警察署(ポリスとAHP)：スタッフはいつもピリピリしている
F：モーターショップ「コンダ・メンテナンス・サービス」：コンダ社直営の店だが、どうにも場所が悪い
G．労働施設：下級信者や難民はここで労働にいそしむ
H：モーテル「リバーズ・イン」．泊まると必ず伝道師が部屋を訪れる
I：ディスカウント「サムシンググッド商会」：正直一筋のまじめなブローカーが経営する
J：インディーズネット局「教主のお言葉」．一日中、教義を流している

シナリオ1

FIRST ALBUM

TAKASHI MATSUSHIMA

はじめに

このシナリオは、プレイヤー4～6人用に設定してあります。キャラクタークラスのうち、ランドブラスターとバウンサーが必要になるでしょう。

話は、ようやく春を迎えようとするサン＝アンジェルスから始まります。

おびえた男

ここ数日、仕事らしい仕事もなく、バーでたむろしていたPCたちの所に、ひどくおどおどした感じの小男が訪ねてきます。自分をここからテキサナまで運んで欲しいというのです。しかし奇妙なのは、テキサナの都市部ならどこでもいいという頼み方と、その報酬として提示されたものが、カーマイクル・バイオテックの本株、約5万ドル相当分だということです。

陸路を選ぶ旅行者で、いわくがない人はいないでしょうが、それにしても支配企業の本株を持ってくるとは、この男は一体何者なのでしょうか。

GM用情報

カーマイクル・バイオテック社の微生物研究部員であるケリー・ウェストは、偶然、当初の予定とは異なった細菌を作り上げてしまいました。

サイバーパーツの稼働に不可欠なケミカルリンゲル液。彼の研究課題はその効果を増進する触媒となる微生物を開発することでした。実験途中で出来上がった失敗作のひとつに、まったく逆の効果、つまりたちまちのうちにリンゲル液の成分を分解し、劣化させる特性を示すものがありました。彼はこれに「ケリー」つまり「ケミカルリンゲル・イーター」と名前をつけたのです。

ケリーは久しぶりにあった同級生、ウィリアム・バートンに笑い話のつもりでこのことを話しました。しかし、ハンターであるウィリアムから見れば、それは立派な戦術兵器＝金儲けのネタとなりえるのです。

ウィリアムは、新兵器としてどこかに売り込んでやるから俺に貸せ、と主張したのですが、ケリーは猛反対。ついにウィリアムは、資料を奪って逃走。慌てたケリーは手近にあった機械部品で思いきり頭を殴りつけてしまったのです。

悪友はその場に倒れて動かなくなりました。死んでしまった訳ではありませんが、早合点したケリーはしばらく悩み考えた末、他のメガ＝シティへ逃げることにしました。住み慣れたサン＝アンジェルスを捨て、誰にもわからぬように……。自分のただ1人の肉親であり、しかも歌謡界にデビューしたばかりの妹、シャナの迷惑にならないためにも。

また、他のシティでも科学者として生きていくため、結局ウィリアムの意見どおり、「ケリー」を他の企業に売り込むと言う結論にも達しました。彼は必要な部分のデータを、今日買ったばかりのCD（シャナのファーストアルバム）に細工して書き込み、サンプル液を（プレゼントとして買ってあった）口紅に仕込む、という作業を行ないました。しかし、いざ出発しようとして考え込みます。もしかすると、亜軌道シャトルの発着ポートには既に警察の手配が回っているかも（事件が発覚していないのにそんなことはありえないのですが）知れない。無事にメガ＝シティから出るには……。

ケリーがハンターたちとコンタクトを取っているころ、ウィリアムは意識を回復し、追跡を開始します。彼の身体の中でも唯一作り物でない部分―「頭」を殴りつけてくれた貧弱な青年から金儲けのネタを奪い取り、お礼に鉛玉を進呈するために。

ACT－1　ケリー

PCたちは、マルチーノのバーにたむろしています。つけっぱなしのテレビからは、最近売り出し中の新人女性歌手、シャナ・シャルロータの歌声が流れてきます。

GMはここでPCの反応を見極めてください。テレビに興味を示したPCがいたなら、以下の情報を伝えてください。この情報は特に重要なものではありませんが、もし誰も興味を示さなかったら、ブローカーのマルチーノが彼女の話題を振ることにしてもかまいません。

1．シャナの歌

曲名は「ルージュなシーズン」で、明るく軽やかな春を感じさせるアップテンポの曲です。春の新作化粧品（リップ・スティック）のCMに使われており、割とよく耳にします。歌声は非常に澄んだ美しいもので、ふと耳を傾けたくなる何かがあります。

2．歌が終わると簡単なインタビューが行なわれます。

ありきたりのインタビューですが、彼女の答えがいくつか印象に残ります。好みのカラーは、明るいピンク。ファーストアルバムが昨日発売されました。タイトルは“Humanity”です。その中の最後の1曲は自分で作詞・作曲しました。

そこへケリーがやってきます。PCはPERのAR15のチェックをしてください。ただし、このチェックに限り、知覚センサーなどのボーナス分はプラスしてはいけません。表情や状態を第一印象でどこまで見れたかのチェックです。彼の着ているコートは長いこと手入れもせずにしまってあったらしく、しわだらけです。また、うっすらと不精髭をはやしているのもわかります。チェックに失敗したら、両手で黒のアタッシュケ

ースを抱えるように持った、しょぼくれた小男としか映りません。

彼はちょっとの間ぼーっとしていますが、(上記のPERチェックに成功していれば、テレビを見ているのがわかります)やがて店内に意識を戻すと、おどおどとカウンターにいるブローカーのほうに歩いてきます。

武器を携帯しているかどうかを知りたいなら、PERのAR20で丸腰だとわかります。

小男は相手がブローカーだと確認すると、ようやくしゃべり始めます。

「ぼくをテキサナまで運んで欲しい。テキサナの、都市部ならどこでもいいんだ。事情は一切聞かないでくれ。報酬はこれだけ用意してある。足りると思うんだが……」

そして、抱えていたアタッシュケースを開けて見せます。中には、大きめのセカンドバッグが入っており、その脇には、きちんと並べられたカーマイクル・バイオテックの本株券、約＄10,000(正式な評価額です)相当が納められています。

本株券

支配企業の本株券というと、非常に貴重なものです。こういったものは普通、ほとんど一般には流れません。こういう物を所持できるのは、常識で考えれば、支配企業の役員または一部の運のいい社員、あとはせいぜい第一級の投資家くらいでしょう。もちろん合法的でないなら、ストリートギャングだって所持できますが。ちなみにケリーの持ってきた株券は非合法なものではありません。つまり彼は「一部の運のいい社員」だったというわけです。

そんなわけで売りさばくとしてもかなり難しいのですが、手際よくやれば間違いなく評価額の10倍以上で売れます。このことはブローカーなら詳しく知っていますが、PCもEDUのAR15に成功すればわかります。

マルチーノは株券を見るなり、すぐに依頼を引き受けてしまい、有無を言わさずPCたちを指名します。この時までに、PCの誰も報酬の価値に気がついていなければ、ブローカーが内心焦りつつも喜びの表情を浮かべているのがわかります。今回のブローカーの取り分は株券の⅙～¼の範囲ということにして、PCと交渉を進めてください。全員の取り分がまとまったら、マルチーノはPCが仕事を終えて帰ってくるまでに、株券を換金しておくと約束します(最後にひとこと、しくじったら勘弁な、と付け加えます)。PCが持っていても、換金することはできません。

ケリーは名前を聞かれると、グレッグ・ダンカンと答えます。精神医学のSR1またはPERのAR20に成功すれば、彼がうそをついているのがわかります。この場面では、それ以外のことを聞かれても、なにも聞かない約束だろ？　と言って答えようとしません。

依頼内容

- 依頼主：グレッグ・ダンカン
- 内容：依頼主をテキサナへ運ぶ
- 条件：依頼主に関する秘密厳守。
- 期限：なるべく早く
- 報酬：カーマイクル・バイオテック社の株券＄10,000相当〈総額〉

なお、現金での前金支払いはありませんが、ブローカーが食糧と燃料を用意してくれます。そのほかは原則として、お金は出ません。PCがどうしても困っているなら少しは貸してくれます。蛇足ながら、ケリーが自分の口座の金を引き出すには当然、アクセスが必要です。彼はそこからアシがついて逮捕されるのを恐れており、持ち合わせの金と株券を持って出てきたというわけです。

フィリップ・マルチーノ

42歳。男。髪は白髪まじりの黒。目も黒。金にはがめついが、奇妙な愛敬があり、どこか憎めないおっさんである。左足はサイバーだが、むかしの病気のくせでいまだにそこが痛むような気がするそうで、よく左足をさすっている。

ケリーのデータも付記します。

ケリー・ウェスト

能力値

STR	8	REF	10	DEX	17	NT	18	EDU	16
PER	9	SYM	13	WIL	9	SLV	D	HP	6

主な取得スキル　生物学 116%、化学　92%、エレクトロニクス　64%、ソフトプログラム　120%など

持ち物など：武器・防具をはじめ、シティ外での必需品などは、いっさい持っていません。

依頼人とブローカーにせかされるので、すぐにサン＝アンジェルスを出発することになります。依頼人や株券に関して、情報を集めている時間も与えられません。

ケリーは、アタッシュケースをトランクに入れるとき、セカンドバッグから、プレゼントと思われるリボンのついた包みを大事そうに抜き出して、懐にしまいます。包みの中身はCDとリップ・スティックですが、PCがそれを知るのはもう少し後のことでしょう。



テキサナまでは、バギー使用で約7日かかります。その間、彼はびくびくしながらも、何かを真剣に考えています。

それはともかく、テキサナに到着するのは7日後の午前中くらいになるでしょう。中5日の間は、1日1回、ワンダリングチャートで遭遇のチェックを行なってください。ただし、この旅程はドラマとはあまり関係ない部分ですので、何事もなくテキサナに着くことにしてもかまいません。

PCが、旅の途中、聞くであろうラジオなどから得られる情報のなかには、重要なものもあります。以下の情報を伝えてください。

初日：サン＝アンジェルス付近の天気は良好である。また、非常線が張られたり、特別な検問などは行なわれていない。

4日目：人気女性歌手、シャナ・シャルロータの兄、ケリー・ウェスト氏が3日前から行方不明である。

・ここで、ケリーと同じメカに乗っているPCはPERのAR15で、彼が明らかに動揺しているとわかります。しかし、ここで推測にもとづいた質問をしても、彼は強く否定するだけです。

最終日早朝：テキサナの天気は春らしい穏やかなものである。テキサナ周辺でも、非常線その他の警戒行動はなされていない。

テキサナシティ内に入ると、ケリーはようやくほっとしたようになり、どこかの駅ででも降ろしてくれ、と言います。そして、別れぎわにようやく決心したかのようにPCにこう告げます。

「すまないが、もうひとつだけ頼まれてくれないか。これを、サン＝アンジェルスの妹に届けて欲しいんだ。住所とアクセスコードはこれに書いてある。余計なことは言わなくていい。ただ……『ケリーによろしく』とだけ、伝えてくれ。そのアクセスコードはぼくしか知らないはずだから、兄貴からだと言えば会えると思う。……妹の名は、シャナ・ウェストだ。」

そして、CDと口紅の入った包みをPCに渡し、じゃあよろしくたのむ、と言いつつ、雑踏の中へ消えて行きます。その後ろ姿は、なんともたよりなげに映ります。

彼は、他の企業に接触することの危険(カーマイクルの追及)を感じて、持ってきた資料を妹に一時預けることにしたのです。後で話がまとまったら妹に連絡するつもりで……。

PCたちは不安と疑問を胸に、サン＝アンジェルスへの帰路につくことになります。

PCたちのテキサナでの行動について

1．PCたちはケリーを心配したり、怪しんだりして、ボディーガードを申し出たり、後をつけたりするかも知れません。ケリーには、もうボディーガードを雇うだけの金がないので、丁重に断わってきます。あまりしつこいと今度は怒りだします。また後をつけたとしても、すぐ雑踏に紛れて見失うことになります。

2．PCは、こちらで運びの仕事を見つけて帰りたいと思うかもしれません。その場合は、折りよくサン＝アンジェルスに運ぶ積荷があります。積荷の内訳は何でもかまいません。当りさわりのないもの(サイバーパーツ、武器類、ドラッグなど)で報酬は1人平均＄3000くらいの仕事です。いずれにしても、なるべく早くサン＝アンジェルスに帰すようにしてください。物語の舞台はここではないのですから。

3．ケリーから預かった包みについて。これはサン＝アンジェルスのデパートで買った物のようです。不思議なことに、一度開けてから、下手くそに包装し直した跡があります。PCが開けてみたいなら、それも構いません。

帰り道の3日目くらいに、PCはラジオでケリーの死亡ニュースを聞くことになります。

「……行方不明になっていた人気歌手シャナ・シャルロータさんの兄で、サン＝アンジェルス・シティのカーマイクル・バイオテック社の研究スタッフだったケリー・ウェスト氏が、コーストラインエリアの路地裏で他殺死体として発見されました。氏はコーストラインエリアの安ホテルに、グレッグ・ダンカンという偽名で宿泊していたところを襲われたもので、当局は、氏の全身にひどい拷問をうけたあとがあり、また、貴重品に手をつけていなかったことなどから、ストリートギャングの仕業ではないと断定しています……」

この情報は、必ずしもPCに伝える必要はありません。なぜなら、このあとこの件で警察に呼び出されることになるからです。

ACT-2　シャナ

PCたちがバーに戻ると、マルチーノが憔悴した面もちで、彼らの帰りを待っています。彼は株券をCBIに証拠物件として没収されてしまったうえ、PC一行に出頭の要請が出ていることを伝えます。ここは素直に出頭すべきでしょう。

担当官の若い刑事は、人は良さそうですが、既に別の事件の捜査に当たっているので、この件については全然やる気がありません。一応、ケリーが依頼に来たときの様子、移動中、および別れるときどんな風だったかなどを形式的に尋ね、録音します。PCが反抗的な態度をとらないかぎり、質問に対しても結構色々教えてくれますし、わいろも有効です。

1．この件に関しては、事実上捜査は終了していること。理由は、2つのメガ＝シティにかかわっていて、担当区域がめんどうだというのと、カーマイクル本社からもデータ消失の被害届は出ていないし、捜査続行の要請も来ていないこと、テキサナ側が非常に非協力的であることなどたくさんある。また、足取りの確認、身元の確認などの、最低必要なことは終わっているのも理由の一つである。

2．上記の理由により、PCがもし出頭しなくても、なんのおとがめもなかったということ。

3．被害者がトライクロン社にアポイントをとりつけようとしていたのは分かっているが、向こうは全然、取り合わなかったこと。

4．この事件に注目しているのは芸能関係のニュース屋が中心で、犯罪として見れば、取るに足らないものであること。結局、研究の成果が上がらず、ノイローゼになった被害者が、他のシティに逃げ出し、運悪く殺されてしまったと結論付けられている。

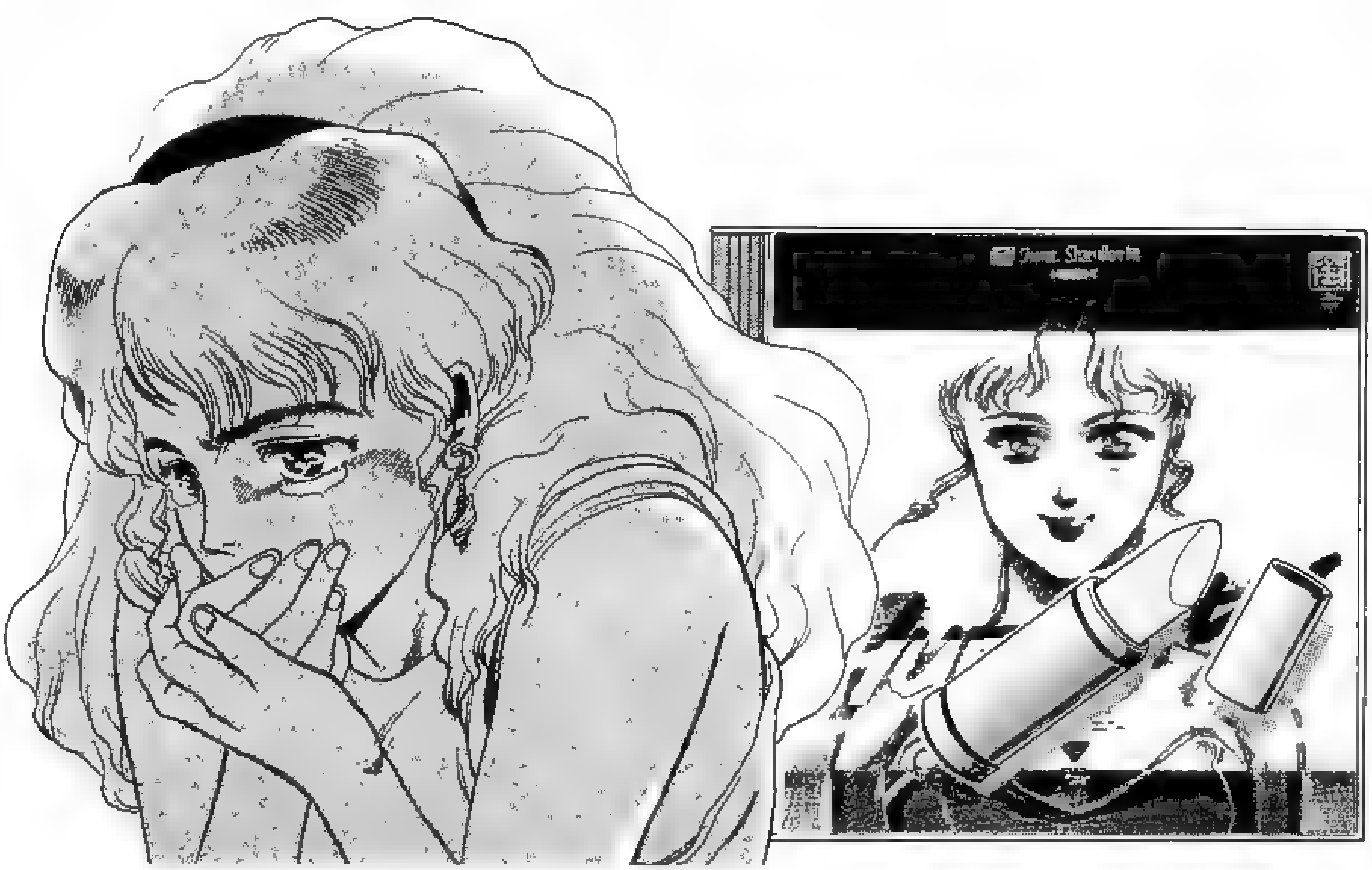
5．ケリーおよびシャナのプロフィールについて(彼のメモノートから。これにはSYMまたはWILのAR20が必要)。

ケリー・ウェスト

24歳。髪は栗毛、目はブラウン。ひょろりとした感じの小男である。ロサンジェルス農業大学生物学部遺伝子工学科卒業後、カーマイクル・バイオテックに研究部員として入社。以来、ケミカルリンゲル液の効率化プロジェクトに参加。研究に没頭すると、ほかになにも見えなくなるタイプ。頭はいいのだが、一般常識にうとい。両親は彼が19才のときに交通事故で死亡。妹にはこれまで忙しくてなにもしてやれずにすまない、と同僚にいつもこぼしていた。

シャナ・ウェスト

17歳。髪は栗色、目はブルー。まだいくらかのあどけなさをその顔に残すが、プロポーションはとても良い。「かわいい女の子」から「素敵な女



性」への変わり目に当たる、そんな感じである。歌のレッスンをはじめたのは6才のころから。いまどきめずらしい、やさしい心の持ち主である。

能力値(GMが必要に応じて使用してください)

STR	7	REF	12	DEX	14	INT	13	EDU	10
PER	16	SYM	18	WIL	14	SJV	E	HP	3

主な取得スキル：特筆すべき該当スキルなし。

PCは、アドレスメモのナンバーにアクセスするか、直接、出向くかの方法でシャナに会うことができます。場所は高級住宅街にあるシャナの自宅(芸能プロダクションからの貸家)で、ホームヘルパーが2人います。

シャナは死体の確認をさせられてから、2日ほど過ぎているので、落ち着きを取り戻してはいますが、いつぞやテレビで見たときよりは沈んで見えます。PCから包みを渡され、その中身一小さい方が、まさに自分が宣伝している、明るいピンクのルージュであることを確認した彼女は、ルージュを握りしめ、大粒の涙をこぼすでしょう。

もうひとつのプレゼントが自分のCDであることには、さすがに不思議そうな顔をします。さらに、兄の自分への伝言が、「ケリーによろしく」だと聞いてはなおさらです。それは、CDの最後に入っている8曲目、シャナが仕事一本槍な兄への思いを込めて作詞、作曲を手掛けた曲のタイトルと同じなのです。

彼女は、PCたちがハンターであることを知り、兄を殺した犯人を捜し出してくれるよう、涙ながらに頼みます。警察はすでに捜査を打ち切ってしまいましたから、頼れるのはハンターだけなのです。必要なら、謎の多いこれらのプレゼントをPCに預けます。

捜査を始めたPCたちが、まず調べるのはCDとリップ・スティックでしょう。

CDの秘密

ケリーはある機械を用いて、この音楽CDのトラックの、使われていない領域に研究データを書き込むという細工を行なっています。したがって、CDの外身にはまったく怪しいところはないし、どの曲を何度聞いても、普通に曲が流れてくるだけです。データを見るためには、まず光学ディスク用データ解析装置にかけて、8曲目のデータをセレクトしなければなりません。他の曲のデータはすぐに表示されるのに、この曲だけはカーソルが10秒間点滅します。この間に、キーボードまたはアクセスファイバーから「ケリー」という文字が先頭にくる文字列を入力すると、データが出力されるのです。〈パスワードが「ケリー」でOKなのは、パスワードのチェックルーチンが、最初の文字列が「ケリー」かどうかを見ているだけだからです〉

10秒間のパスワード待ちのときに何もしないと、8曲目のデータが出てきます。この曲データというのは、別に楽譜や音符が出るわけではありません。誤解のないように。

データの内容を理解するためには、〈化学〉のSR1に成功しなければなりません。複雑な化学式と遺伝子構造のモデル図および注釈、サンプルデータの数値の羅列といったことが記録されています。

失敗したPCには、何を意味するものかさっぱりわかりませんが、最後にこう記されているのを発見できます。

「以上の結果、この微生物1カプセルを用いれば、およそフルボーグ1体分程度のケミカルリンゲル液を20分以内に完全に劣化、枯渇させることが可能である。これを仮にケミカルリンゲル・イーター(CHEmicalLIngel Eater：ケリー)と名づける。」

さて、PCが正解にたどり着くためには、以下の手順が必要でしょう。

1．「ケリーによろしく」の関連性(メッセージと曲のタイトル)に気づいていて、しかし普通に聞いても音楽がでるだけ、とわかったときに、〈ソフトプログラム〉のSR1、またはINTのAR20に成功すれば、光学ディスク用データ解析装置にかければいいのでは、と思い付きます。

2．10秒間のカーソル点滅時に、他の曲をセレクトしてもそうはならないことがわかっていれば、〈ソフトプログラム〉のSR½、またはEDUのAR20で、パスワード、それもおそらくプログラマーの名前か、この曲のタイトルを入力すればいいということがわかります。

「ケリーによろしく」の曲調は、全体に静かで、哀しげなトーンから、後

半のパートでぐっと盛り上がりをみせる感じです。詩の内容は、昔は近かった２人の距離が今は遠く離れてしまい、もう自分を振り向いてもくれない、その寂しさを、あなたを想う気持ちを、この歌にこめて送りたい……、そんな感じのものです。シャナの気持ちがひしひしと伝わってくる曲ですが、「ケリー」のデータには一切関係ありません。

ちなみに、このCDの売れ行きは……PCの活躍いかんでかなり変わることでしょう。

リップ・スティックの秘密

これはCDに比べれば簡単です。ふつう右回しに基部を回すと中のスティックがでてきますが、そこを逆に無理に回すと、基部がはずれて銀色の小さなカプセルがでてきます。〈生物学〉〈医学・医術〉〈薬学〉〈化学〉のいずれかのスキルを取得しているPCならば(チェックの必要はありません)、それが細菌保存用カプセルだとわかります。中身はもちろん、ケミカルリンゲル・イーターの完成品サンプルです。

この構造に気づくためには、以下の方法があります。

1. レントゲン、CTスキャンなどのスキャナーにかける。透視図がえられれば、すぐわかります。
2. 〈偽装・カモフラージュ〉のSR１に成功する。
3. 〈偽造〉のSR½に成功する。
4. INTのAR20に成功する。
5. PCがCDの情報から推論して、ルージュを試してみる。

ケミカルリンゲル・イーター

サンプルの効果はデータどおりですが、CDのデータに従って、もう一度作ろうとしても、同じものは出来上がりません。というのは、これはケリーが１人で残業して実験しているときに偶然出来上がったものなので、何かの不純物が混ざったか、あるいはデータの一部が欠損しているためです。さらに、そうした状況で作られたため、ケリー以外はそんなものがあったことすら知りません。そのため、カーマイクル・バイオテック社はこれに関して何の関心も持っていません。他の企業もそうですし、何の知識もないハンターが、これをどこかに売り込もうとしても、一笑に付されるだけです。

「ケリー細菌」は空気感染はしませんし、外気に触れると死滅します。そして、培養もできません。

なお、ケリーの遺品として、彼個人もちの機材などはシャナの家に運ばれてあるので、光学ディスク・データ解析装置や簡易スキャニングシステムなどもここにそろっています。

ケリーの事件に関して、他の情報のほとんど(ニュース、雑誌記事、彼の知人の話、噂など)はガセネタです。もちろん、情報屋の提供する情報も例外ではありません。しかし、PCがもし情報屋に行ったなら、ひとつだけ耳寄りな情報を得ることができます。あるハンターのチームが対サイボーグ用の新兵器を手に入れる計画を進めていて、売り込み先を探していたとのことです。彼らに関しては、これ以上の情報は得られませんが、このサン　アンジェルスにいることだけは間違いないようです。GMは間違っても、ここでウィリアム・バートンという名前を出してはなりません。PCたちが相手の素性を知れば、交渉を考えるでしょうし、ウィリアムもまた、必ずそれに応じるでしょう。話の筋が大きく変わってしまいます。もちろんGMがそれこそ一番よい解決策だと考えるならば、かまいません。

また、この事件を担当した刑事に聞き忘れたことがあれば、会いに行くのもよいでしょう。

ここまで調べれば、ケリーがなぜサン＝アンジェルスを逃げたか、また殺された理由は何かという、おおよその推測は立てられるでしょう。そしてケリーが拷問を受けて(PCは一緒に旅をして、彼がそれに耐えられる男でないことをよく知っているはずです)殺されたということは、これを狙っている一味が次に狙うのはシャナに違いありません。

シャナにこの話をすれば、彼女のマネージャー(というよりプロダクション)は、一般の警備会社にガードを依頼するでしょう。ただし、シャナはそれでは納得しません。ここまで調べてくれたPCたちに対し、大きな信頼感も芽生えたので、引き続いて犯人の究明と、加えて彼女自身のガードを頼みこんできます。プロダクションも彼女のわがままを許し、以下の依頼をしてきます。

依頼内容
依頼主：GNOプロダクション
内容：シャナ・シャルロータのガードと犯人の究明
期限：本日より７日間
報酬：前金は〈総額〉＄6,000、終了時にさらに〈総額〉＄9,000。依頼期間中にハンターの力添えで事件が解決した場合(犯人の逮捕、捕獲、死亡など)、礼金として〈１人当り〉＄10,000を贈呈する。

シャナは明日から全米３都市コンサートツアーを始めます。７日後から向こう２週間の間、他の都市をまわりますが、プロダクションはさすがにツアーにまで、ハンターを連れて行かせるつもりはないようです。

「ケリー」の正体がわかったら、このカプセルの中身を武器として使いたいと言い出すPCがいるかも知れません。これは面白いアイデアです。カプセルは、.44マグナム弾くらいの弾丸に細工すれば、ちょうど弾体の中に入るようになります。この作業はDEXのAR20で成功です。たった一発ですが、この弾丸がサイボーグのパーツ部分にダメージを与えた場合、その部位は１D６ターンで完全に動かなくなります。さらに１D10＋５ターンで全身のサイバーパーツが停止します。一度、体内に侵入した細菌はどういう方法でも取り出せないし、全身に行き渡ると、今度は急速に死滅します。

ACT−３　ウィリアム

サン＝アンジェルスでのコンサートは、開閉式ドーム球場「サニーサイドアップ」で行なわれます。このドーム内はプロダクションが手配した100人の警備員が警備しています。彼らは、会場の出入口、メイン・コントロールセンター、サブ・コントロールルームなどを重点的に警備し、シャナ本人の身の周りやステージ、楽屋、会場内は開場前にチェックして回るだけです。こういった場所を守のはPCたちの役目となるでしょう。彼ら警備員は一応の訓練を受けているだけで、ウィリアム一味が突飛な方法で会場に侵入した場合、まったく対応できません。また、PCたちを嫌っており、うさんくさく思っているため協力はいっさいしません。PCは有事の際、彼らを頼るつもりかも知れませんが、出来ることはせいぜい観客の避難誘導くらいです。逆に、まったく信用できないと感じて、彼らの守る部所に詰めたいと思っても、警備隊長がそれを許しません。また、この球場はロサンジェルス・エリアの外郭に近い所にあり、兵器を搭載したメカはもちろんのこと、Ⅰ類、Ⅵ類(とスタングレネード)以外の武器の持ち込みは厳禁とされています。ロサンジェルス・エリアはセキュリティは完全なはずですが、この外郭部ならちょっと頭をひねれ

ば、武装した者が侵入することもできます。

幸い、初日は何事もなく終わります。このところの不本意な話題のおかげか、客の入りは盛況のようです。事件が起こるのは２日目です。

今夜はこのシティには珍しく、好天でした。しかし、コンサートが中盤で盛り上がってきたころ、突然、会場の照明がすべて消えます。そして、低いうなりと共にゆっくりとドームが開いてゆくではありませんか！これはプログラムの一部として設定されていました。観客はさらに盛り上がります。PCはPERのAR25、またはINTのAR20に成功すれば、上空から黒い影が４つ飛来してくるのがわかります。

ウィリアムたちは、シャナを誘拐して「ケリー」のデータを奪い取ろうと考えています。彼女の家に押し入ることも考えましたが、結局、会場を襲うことにしました。確かにコンサート会場は警備が広範囲に渡っていて、手薄になりがちだし、一番信頼のおける自動警備システムはシャナを守るためのものではなく、観客や建物をテロリストから守るためのものですから。もちろん、彼らの心の中に目立ちたいという考えがあったということも否めません。

誘拐作戦の計画ですが、上空からハンググライダーで侵入、ステージのシャナを気絶させてさらい、ロケットリュックで上空へ逃亡するということになっています。彼らはハンググライダーで会場のあちこちに舞い降りると、ステージに向かってきます。

このとき、PCはどこの警備をしているのでしょうか。PCたちは、警備員が警備している場所は警備できませんが、あとは楽屋、ステージ裏、ステージ天井（キャットウォーク）のほか、大胆にもバックバンドのメンバーに紛れることもできます。また、警備隊の警備している場所が心配なら、そこに近い廊下などで待機していてもかまいません。

まさかと思いますが、夜間戦装備をしていないのなら、大きなハンデを背負うことになります。何しろ会場は真っ暗闇なのですから。

ウィリアム・バートン

24歳。髪はグレー、目は黒。バウンサー。彼は18歳のころからこういった荒事に手を染めており、場数は踏んでいるといえる。ただし、ハンターに登録したのは最近のことなので、ハンターとしては、あまり知名度は高くない。新兵器「ケリー」は彼にとって、大きなチャンスであった。

頭以外はサイバー化（義手、義足、義胴）してあるが、これは自ら望んでなった訳でなく、危険な仕事を続けるうちにあちこちを負傷した結果である。ケリーとは中学時代の同級で、友人というわけではなかった。今回の事件は街で偶然、ケリーに出会ったことから始まったのである。

貧弱なケリーが、不意をついたとはいえ、彼を気絶させるほどの打撃を与えられたのはラッキーと言える。ウィリアムにとって、唯一残った生身部分の頭に損傷を受けることは、耐えがたいことだった。したがって、ケリーへの怒りも相当なものである。加えて、心がすさんでいるので、何をおいてもデータを奪取しようとするし、PCにこのデータは使い

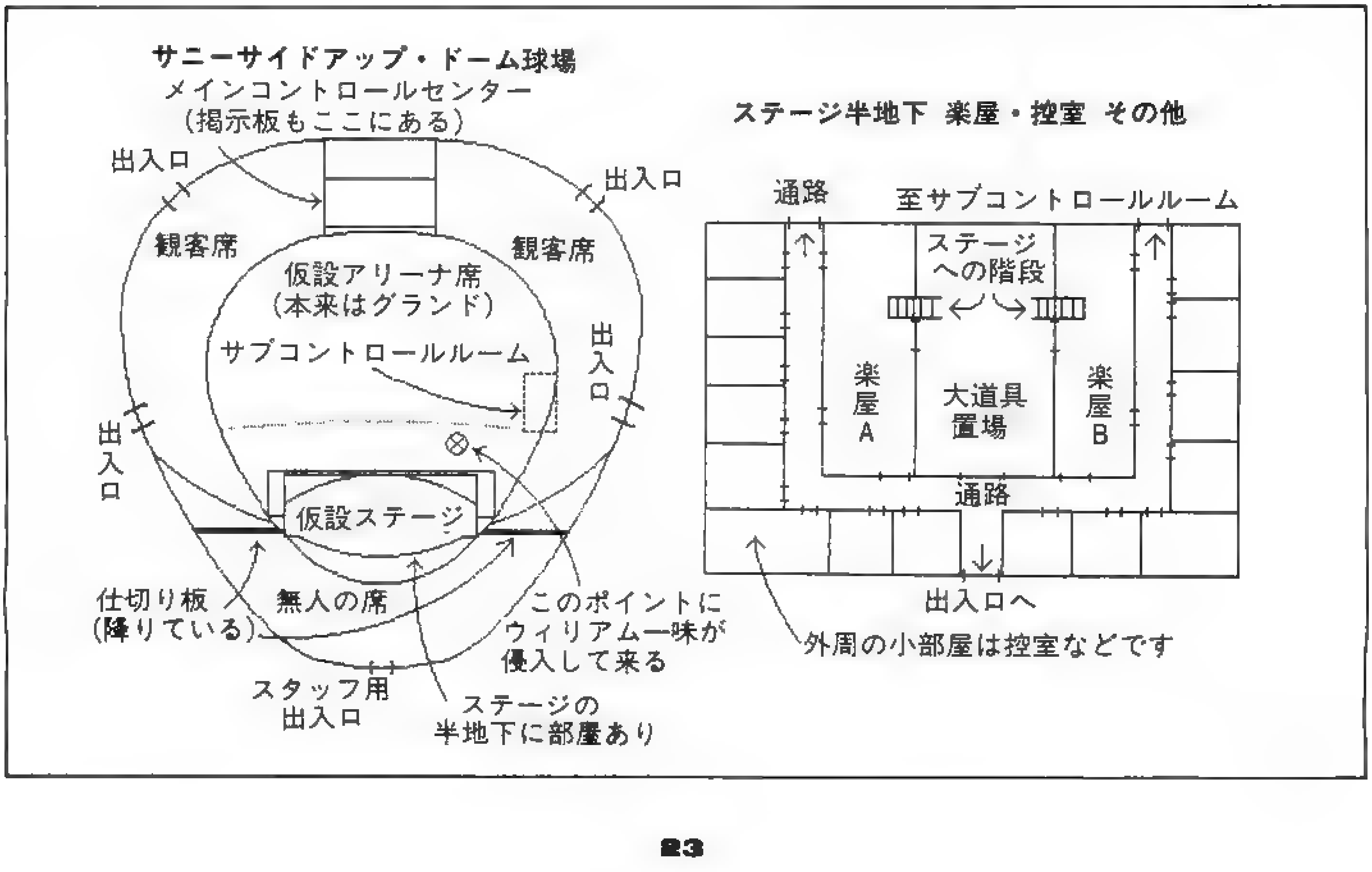
開閉式ドーム球場について

この情報はPCに伝えてください。

気候条件のきわめて悪いサン＝アンジェルスでは、ドームが開くことはほとんどありません。密閉しておいた方が空調設備なども完璧に機能するからです。

しかし、イベントの都合（風船を飛ばすとか）や、演出の都合で、開く場合もあります。「サニーサイドアップのドームが開く」というのは、人気の高い芸能人がサン＝アンジェルスでイベントを行なうことを表現するスラングとなっているのだそうです（本当かよ）。

建物の構造上、避難場所としての設計もなされており、送電ユニットに支障が生じた場合に備えての自家発電システムもありますし、メイン・コントロールセンターとは別系統で、サブ・コントロールルームを備えています。





物にならないと言われたとしても絶対信用しない。

能力値

STR	32	REF	20	DEX	14	INT	8	EDU	5
PER	19	SYM	7	WIL	12	SUV	S(頭はC)		
HP	33								

サイバー状況：サイバーIRビジョン、サイバーレーザーサイト、メタルスキンB(頭部以外)、セイフティラング、ハードクラッシャー(右腕)、ハードパンチャー(左腕)、格闘用クロー(両腕)、ジャック＝イン／サイバーリンク端子×2、CSS×3

戦闘に関連する取得スキル：コンバットシェル 66%、応急手当 89%、ブービートラップ 47%、爆発物 62%、空中・OG機動 88%、ストーキング 96%、小火器 71%、重火器 32%、投てき 53%、素手戦闘 94%、ナイフコンバット 98%、大型武器 22%、格闘回避 70%、特殊武器 36%

防具：防弾ジャケット、ファイバーヘルメット

主な装備：コンバットナイフ、.45 Cal SMG、アイアンナックル、低反動APガン、ロケットリュック

ウィリアムの仲間たち

彼らのうち、ハスラーは会場に侵入してすぐ、警備が手薄と思われるサブ・コントロールルームに向かいます。ここを占拠し、自動警備システムを制御しようというわけです。制御に関しては、もちろんメイン・コントロールセンターから干渉されるでしょうが、少しは時間稼ぎになるはずです。なお、サブ・コントロールルームの警備員は、混乱して、すぐ逃げ出してしまいます。

ジョニー・マックスウェル(ハスラー)

能力値

STR	21	REF	22	DEX	15	INT	10	EDU	13
PER	14	SYM	9	WIL	13	SUV	D	HP	7

(STR、REFはプロテクター着用時のデータです)

サイバー状況：ジャック＝イン／サイバーリンク端子×2

戦闘に関連する取得スキル：応急手当 44%、空中・OG機動 54%、小火器 84%、搭載火器 46%、投てき 50%、素手戦闘 55%、ナイフコンバット 65%、格闘回避 70%

防具：オートプロテクター《ハードボーラー》

装備：スタングレネード×3、フレシェットライフル、コンバットナイフ、ロケットリュック

ハリー・デミトル(バウンサー)

能力値

STR	28	REF	12	DEX	9	INT	8	EDU	7
PER	14	SYM	14	WIL	17	SUV	S	HP	25

サイバー状況：フルボーグ《甲人II型》、サイバーIRビジョン

戦闘に関連する取得スキル：応急手当 31%、ブービートラップ 34%、爆発物 44%、空中・OG機動 50%、ストーキング 44%、小火器 37%、投てき 49%、素手戦闘 77%、ナイフコンバット 64%、格闘回避 50%

防具：ジャンプスーツ

装備：蛮刀、.45 Cal SMG、ロケットリュック

カール・フェルプス(バウンサー)

能力値

STR	17	REF	10	DEX	16	INT	14	EDU	5

PER　27　SYM　9　WL　9　SJV　C(頭部S)
HP　13
サイバー状況：サイバーIRビジョン、サイバーアイ、サイバーヘッド、CSS×1
戦闘に関連する取得スキル：応急手当　60%、空中・OG機動　45%、小火器　62%、重火器　84%、投てき　70%、素手戦闘　62%、ナイフコンバット　65%、格闘回避　70%
防具　ファイバーシャツ、ボディアーマー
装備：コンバットナイフ、ソリッドシューター(ガス、フラッシュボム、スモーク弾使用)、ロケットリュック

彼らはハングライダーで侵入し、人一人誘拐して脱出するので、装備はなるべく軽くしてきています。全員が、なんらかの方法で知覚強化をしているうえ、コンサート会場は広いので、スタングレネードを使用しても、ほとんど効果はありません。PCたちはステージに向かって来る3人の他、コントロールルームのハスラーも倒さねばなりません。彼を倒せば、戦いは大きく有利になることでしょう。観客たちは、この立ち回りをアトラクションだと思い、観客席に弾が飛び込んでくるまで、大はしゃぎしていますが、やがてパニックになります。

PCたちが、ステージからシャナをうまく連れ出した場合に備え、会場のマップも載せておきます。

最悪の場合、つまり、シャナをさらわれてしまいそうになったなら、ウィリアムたちの目的は、あくまでも「ケリー」であり、シャナそのものが欲しいのではない、ということをPCに思い出させてください(INTのARなど何でも結構です)。一言、「ケリー」のデータは俺が持っている、と言いさえすれば、ウィリアムたちの矛先も対応も変わります。PCたちが(たとえ替え玉であれ)CDやリップ・スティックを持っていなかったなら、一味を倒すしかありません。そうでないと、彼らはシャナをさらっていって、人質にすることでしょう。また、シャナにしても、コンサートツアーを控えており、もし誘拐されればプロダクションは大損をすることになります。そうなれば、PCたちにはお金は一銭も入ってこないでしょう。

PCたちはシャナに雇われているのですから、観客席に向けて、かまわず発砲したりしてはいけません。そんなことをすれば当然PCたちの手も後ろに回りますし、シャナがマスコミに叩かれることも間違いありません。

こうして、ここですべてのけりをつけられた場合、意識を回復した(気絶している方が女の子らしいでしょう)シャナがPCを舞台の上にあげ、1人ずつを紹介して礼を言い、そして会場の全員に迷惑をかけたおわびと、応援してくれたことへの感謝を述べて、事件の「しめ」として、万感の思いをこめて「ケリーによろしく」を、ついで万雷の拍手にこたえ、デビュー曲、「ルージュなシーズン」を歌います。その澄んだ歌声は、開いたドームから、めずらしく晴れ渡ったサン=アンジェルスの夜空に、高らかに響きわたっていきます。

この後、シャナの評判はさらに高まり、PCは芸能プロダクションから規定額の報酬と礼金を受け取れます。また、PC自身の知名度も跳ね上がりますので、今後色々な所で影響するようになるでしょう。まあ、あまりよいことばかりではないでしょうが……。シャナとも懇意になれるかも知れませんが、アイドルにロマンスは禁物。ここは身を引きましょう。

END



シナリオ2

THE 48 MINUTES

NARUMI TAKAHIRA

はじめに

このシナリオはネットライナーが主役です。ネットライナーがいなくては話が始められませんが、仲間としてバウンサーおよびハスラーが必要です。プレイに参加できる人数は5人までという設定ですが、GMがプロットを若干変更すれば5人以上でもプレイ可能でしょう。内容に目を通してみて、難しいと感じたならそうした方がよいかも知れません。また、逆にネットライナーが最低2人いれば、(とんでもなく難しい仕事になるでしょうが)プレイは可能です。

シナリオのプロットは2つの冒険からなっていますが、最初の冒険はPCをメインのゲームステージにいざなうためのものですから、GMが行っているキャンペーン中に、ドジを踏んで刑務所に入れられたPCなどを対象にしてACT 2から話を始めてもかまいません。舞台はネオ＝アップルです。



大仕事

その日のネオ＝アップルはちょっとした騒ぎでした。何しろ、この都市の中枢である巨大AIモニュメント《アカデミア》の1,000ユニットのAIのうち13基が反乱を起こしたからです。彼らAクラスAIは《13賢人》と名乗り、人類のためと称して、都市の機能を混乱させています。シティには限定的な戒厳令が敷かれ、人々は不安におののいていました。もちろん、AHPが総力を挙げて事態の収拾に乗り出しますから、ネオ＝アップルもすぐに落ち着きを取り戻すことでしょう。ただ、こういった状況下では、テロリストをはじめとする犯罪者たちが混乱に乗じて、様々な面倒を引き起こすものです……。

さて、ハンターたちにとって、これは稼ぎどきです。とくにバウンサーは治安維持の人手として駆り出されますし、ネットライナーは普段挑戦できそうにない「硬い」データバンクに挑むチャンスかも知れません。そう、そんなネットライナーの元に、馴染みのブローカーから急ぎの仕事の依頼が入ってきました。

GM用情報

ブローカーからアクセスで入った、急ぎの仕事の依頼というのは、シンクレア兵器開発局から極秘データを盗み出すというものです。これは、実は反乱を起こしたAIがAHPの鎮圧行動を撹乱するために流した、にせの依頼です。これにひっかかったPCはまんまとAHPに逮捕されてしまいます。AIにだまされた訳ですが、これでは笑い話にもなりません。

さて、今回の冒険はこれから始まります。反乱AIのひとつはテロリストに協力してフィラデルフィアにある原子力発電所《ダンフォース原発》を乗っ取りました。彼らは原発施設の優秀な保安システムを掌握したのち、行政府を脅迫します。普段ならAHP、SWATなどが迅速に対応するところですが、何しろどの保安部隊も各地の鎮圧に駆り出され、専門家が足りません。そこでPCの出番となるわけです。留置所のPCはなかば強制的に原発の制圧を依頼(＝命令)されます。犯人たちの切ってきた期限は90分。それを過ぎたらダンフォース原発はメルトダウンを始めます。ネオ＝アップルを襲う未曽有の危機！　果してPCはネオ＝アップルシティを救えるのでしょうか？！

ACT-1　THE FOOL

この話を始めるにあたって、PCたちは全員1か所にいなければなりません。それも、ブローカーのバーでないところが望ましいです。この章ではネットライナー(ハスラーでも可)を中心に話が展開していきますから、彼の側にいないPCについては、後でGMが何らかのフォローを入れなければならないでしょう。

ネオ＝アップルシティでは、もう6時間も戒厳令が続いていました。

すべての市民は許可証なしに家から出ることを禁じられています。戒厳令に関しての理由はこのシティの都市中枢《アカデミア》の総点検のためとされています。アカデミアを停止させれば、ほとんどの都市機能が止まってしまうので、その間、治安を維持するという名目で市民の外出禁止が命ぜられたというわけです。

これが、真っ赤な嘘であるということはネットライナーなどのコンピューター専門家ならずともわかります。ネオ＝アップルシティは都市中枢に1,000基からなる高級AIを使用しており、都市機能を運営する能力は巨大コンピューターを設置している他都市に比べ、はるかに優れているといいます。ただし、市民権を持つこれらAクラスAIはしばしば、人間に対し反乱を起こすのです。実際には、事が大きくならぬうちAHPが迅速に対応するので心配はいらないのですが。ここで、PCたちが今回のこの事件のもう少し詳しい情報を欲しいと思うなら、〈アクセス〉SR¼、または情報屋へのアクセスで＄400払うことにより以下の情報が得られます。

1．今回の事件は13基ものAIが一度に反乱を起こしたことによるもので、事態の収拾にかなり時間がかかりそうだ。ちなみに彼らは《13賢人》と名乗っている。

2．彼らAIはテロリストなどと協力して各地で事件を起こしている。

3．AHPのみならず、ほとんどの警察、保安部隊が大忙しなので、犯罪者が事件を起こすにはうってつけである。

4．加えて言えば、ハンターも稼ぎ時である。やばい物を運びたいランドブラスター、治安維持の人手としてバウンサー、そしてセキュリティがあまくなるデータバンクを狙うネットライナー。

•3、4の情報は常識的なものなので、チェックなしでPCに伝えてかまいません。

さて、そんなわけでネットライナーであるPCはアパートの自室で、ふて寝しているか、もしくは何か儲け口はないかとアクセスに余念がないといったところでしょう。突然、電話がかかってきます。出てみると文字のみの表示で仕事の依頼(というよりお誘い)があります。内容を要約すると以下のとおりです。これは伝言のようなもので会話はできません。

依頼主：エクラン・ルイス

依頼内容：シンクレア常備軍個人兵器開発局のファイル・データ《MJ-12》を盗み出してくること

条件：この依頼内容にあとで文句を言わないこと

期限：10分以内(早い者勝ちだ！)

報酬：ファイルの売却価(＄200,000前後)を依頼主と山分け。数人が協力した場合は頭割り

メッセージ：「兵器開発局のデータバンクに反乱AIが侵入したらしくて、セキュリティ・システムの大部分は壊されたという情報を入手した。野郎ども、チャンスだぜ。あと10分もすれば、新たなプロテクションが設置される。わかったらとっとと仕事にかかれ！　この情報を流した相手はおまえだけじゃないぞ。ネットはパンナム、侵入コードはTNNR1259406だ。」

この通信はおそらくPCだけに宛てたものでなく、ブローカーが心当たりのあるネットライナー全員に宛てたものでしょう。PCはすぐに仕事にかからなくてはなりませんから、細かに下調べをしている暇はありません。ただし、それぞれEDUのAR15で以下の情報を思い出せます(チェックに成功しても、GMはすべて教える必要はありません)。

1．依頼主のエクラン・ルイスはPCと懇意にしている、割と大手のブローカーで「信用第一」をモットーにする評判のいい男です。

2．依頼内容に関して、シンクレア常備軍のデータバンク(＝軍事機密)をハッキングするとはただ事ではないように思われますが、個人兵器開発局(小火器開発)のデータなら大した機密ではないでしょう。メッセージにある情報から推測するに、かなり安全な割のいい仕事といえます。どちらかといえば『シンクレアのデータバンクからデータを持ち出した』というネットライナーとしてのステイタスを確立するための仕事といえなくもありません。もちろん成功すれば、同業者に自慢するくらいの話のネタになります。

3．条件に関して、PCが再度エクランに問い合わせをするなら、その時間を使って他の誰かがこの栄誉を奪い取ることでしょう。だいたい、ネットワークの管制がうまくなされていないので、いくら連絡を取ろうとしても(GMはサイコロを振る)無駄です。

4．期限に関しては、メッセージを読めば理解できるでしょう。

5．報酬額に関しては、文句はないでしょう。この書き方からするとデータの買い手も既に決まっているようです。

6．メッセージについて、上機嫌なエクランの顔が目に浮かぶようです。ご丁寧にネットと侵入パスワードまで書いてくれました。

言うまでもないことかも知れませんが、GMはPCが必ずこのおいしい仕事を受けるように仕向けてください。

さて、実はこの依頼は反乱を起こしたAIたちがAHPの鎮圧行動を撹乱するために流した、にせ情報です。兵器開発局といえばAHPが最も神経を使うデータバンクのひとつです。ここにシティ中のネットライナー、ハッカーたちが大挙して押し寄せるなら、AHPもかなりの数の捜査員を割かなくてはなりません。つまり、反乱AIがより長く行動するための時間稼ぎというわけです。もちろん、AIたちは、兵器開発局のみならず、様々な重要データバンクのセキュリティが手薄になっている、という情報をあちこちに流しています。

この兵器開発局のダンジョンマップは重要ではないので特に明記しません。GMはプロテクションを置かずに大きめのダンジョンを適当に作って、PCを迎え入れてください。

確かにダンジョンの入口からかなり奥まで、プロテクションはありません。PCは喜び勇んでどんどん奥に進んで行くでしょうが、GMは頃合を見て、PCの前後の部屋からAHP捜査官を登場させてください。彼らは他のハッカーたちを前後から駆逐しながらやってきて、PCをはさみうちにしたわけです。彼らから逃げようとしても無駄です。PCの人数が多い場合、または捜査官より強い場合はそれぞれ2～3人くらいに分身していることにしてもかまいません。PCに攻撃をかけ、戦いの後"サイバースペース死亡チャート"をチェックするか、肉体をAHP実働隊(勝ち目がないならSWATも可)に押さえさせるか、そこはGMのお好みに任せます。AHP実働隊との戦闘では、PCたちは猛烈に反撃を行うかも知れませんが、GMはなるべく死なせないようにマスタリングしてください。また、死亡チャートをチェックする場合には、出目にかかわらず1～4の"強烈なショック"ということにしておいてください。発狂、脳死、ホワイト・アウトにしてはなりません。

AHP捜査官リック・ウィザード

サイバーイメージはあの有名な探検考古学者！

サイバースペースでのデータ：HP　20　〈イメージファイト〉199%

使用ソフト：鞭、レザークロス、ライフルなど



随行するアラクネのデータ：アラクネMk.V　HP　49　〈イメージファイト〉120%　ダメージ　10　防御ポイント　8

AHP捜査官ベン・ライマングッド

サイバーイメージはガンマン
サイバースペースでのデータ：HP17　〈イメージファイト〉174%
使用ソフト：ナイフ、防弾チョッキ、リボルバー拳銃×２など
随行するアラクネのデータ：リックのものと同じ

愚かなPC(たち)が目を覚ますのは暗い留置所の中です。PCたちが望むなら、休憩中のウィザード警部が今回の事件の真相を話してくれます。
「……AIの仕掛けた罠に引っかかるとは、あんたも焼きがまわったな。いや、それでも運はいいのかも知れねえ。兵器開発局にダイブして命が助かったんだからな。まあ、しばらく檻の中で頭を冷やすことだ。」

PCはこのまま、1時間ほどここで過ごさねばなりません。この狭い留置所は様々な犯罪者で一杯ですが、他のハンターやハッカーはどうもいないようです。外の状況は警部が閉め忘れていった表のドア(留置所の「檻」は閉まっています。誤解のないように。ここから逃げ出すのは不可能です)からかすかに聞こえる警察無線で知ることができます。AHPでは反乱を起こしたAIがどれなのか、判断に時間がかかっているようです。何しろ、人間以上の知性を持つ1,000ユニット以上のAIの中から13個もの不良品を捜し出さねばならないのです。大忙しのなか、恐ろしい事件が発生しました。

ACT-2　JUDGEMENT

PCはどうしたわけか突然、留置所から引き出されます。連れてこられた小部屋では、SWATの制服を着た女性が待っており、PCに手短に説明をします。

テロリスト集団《ゴシック》は反乱AIの協力を得て、フィラデルフィアにある原発の1つ《ダンフォース原子力発電所》を乗っ取りました。

幸い、AIの方は既に逮捕、ユニット解除処置が終わりましたが、テロリストたちは原発施設に侵入し、優秀な保安システムを掌握し、また人数はわずかながら人質までとって立てこもってしまいました。彼らは原発を盾にシティ行政府を脅迫しています。要求内容は犯人たちの身柄の安全確保、拘留中のメンバーの釈放、カウンターテロ部隊の解散、各種武器の供与などどれも容れられるものではありません。しかし、この要求が容れられなければ、彼らは原子炉をメルト・ダウンさせると言ってきています。そして、その期限は90分。こういった事態に対処するのはSWATやAHPの仕事なのですが、何しろこの２つをはじめとして、どの保安部隊も各地の鎮圧に駆り出されており、とても90分では対処できないのです。刻々と時間は過ぎていきます……

こんなわけで、ついにPCに白羽の矢が立ちました。ベストな解決策は原発の保安システムをコントロールし、犯人たちを逮捕／殺害することです。またコントロールシステムを手中に収めれば、原子炉の暴走も食い止められることでしょう。原発施設はすでにオフラインしているので、少人数で気づかれないように施設に忍び込む必要があります。

警察で「確保(逮捕)」したハンターのうち、もっとも腕が良さそうなのがPCその人なのです。もちろん、世の中にはもっと腕のよいネットライナーもいるでしょうが、通信網が乱れていることもあり、彼らと連絡を取っている暇はありません。もちろん、SWAT、AHPとも対応を急いでいますが、どうもそれを上回る事件も起きているようです。それについてはPCは知る権利はありません。

この仕事は強制ではありませんが、引き受ければ、今回のハッキングの罪は問わないと言ってきます。また、一応、報酬も用意するのだそうです。PCが引き受けると言えば、その女性はPCの手を取って礼を述べます。
「ありがとう。私はヨーコ。ヨーコ・ローランド。私もあなたと一緒に原発に潜入するわ。あなたの身を守らなきゃならないものね。」

ネットライナーと行動を共にしていて、(とばっちりにせよ)一緒にブタ箱にぶちこまれたPCはネットライナーのサポートまたはガードとして、これからも行動を共にすることになります。そうでないPCについては、別行動していて何か(濡れ衣であっても)へまをやって、偶然、同じ留置所に入れられたとか、適当な理由を考えてください。

ヨーコ・ローランド

21歳。髪は黒、ぬけるような白い肌で、瞳の色はダークブルー。ネオアップルSWAT・バルキリーチームの中ではまだまだ新米で、そのため今回は体が空いていた。性格はおっとりしている。代々警察官の家系で、そのため、こういう職業に就いているが、別に不満はないらしい。腕は悪くない(SWATにいて腕が悪いわけがない)が、実戦慣れしていないため、頼りなく見える。

能力値
STR　8　REF　23　DEX　18　INT　15　EDU　17
PER　16　SYM　17　W[illegible]　16　SJV／HP：D／9
サイバー状況　セイフティラング、単分子ネイル(両指の爪・火力＋10)、ジャック＝イン／サイバーリンク端子×２
主な取得スキル：大型メカニクス　61%、精密メカニクス　32%、建設土木工学　68%、医学　70%、土地カン　29%、暗号・信号　77%、地上車全般　69%、小型艇ナビゲート　127%、コンバットシェル　97%、サバイバル　84%、応急手当　67%、偽装・カモフラージュ　49%、戦略・戦術指揮　45%、ブービートラップ　75%、爆発物　82%、空中・OG機動　92%、ストーキング　79%、小火器　91%、狙撃　48%、重火器　62%、

搭載火器　47%、投てき　83%、素手戦闘　94%、ナイフコンバット　76%、大型武器　85%、格闘回避　70%、特殊武器　86%、エレクトロニクス　55%、ソフトプログラム　43%、イメージファイト　72%
防具：オートプロテクター《ファントム》(バルキリーチーム用カスタムプロテクター)：STR＋5　REF＋3　A70／50%　サイバーIRビジョン、サイバーレーザーサイト(＋20)、ジャンプブースター(ブースターレッグと同じ仕組みで4回使用可)
主な装備：コンバットナイフ、単分子ワイヤー、スタングレネード×2、22 Cal ブラスター、フレシェットライフル、リボム、ワイヤーランチャー、応急キット、各種爆薬など
コンピューター関係アイテム
1．彼女はイメージファイトの訓練は受けているが、アシストソフトは不法なアイテムだという理由で使用していない。
2．ネットワークアシストヘルメットを小型化した《ネットワークコミュニケーター》はネットライナーと別行動中のPCとの連絡の中継をするために使う。これは簡単なヘッドセットとマイクという形状。アシストヘルメットより高性能で、単独でもサイバースペースで行動できる。
3．アラクネも1機所持しており、ネットライナーに貸してくれる。ただし、このアラクネは個人IDの照合がないと完全には作動しない。今回はとりあえず、PCの消費するWILの肩代りをしてくれるだけで、イメージファイトには参加してくれない。サイバースペース内ではPCの後ろについて来る。
アラクネMk.IIのデータ　HP　30　〈イメージファイト〉90%　ダメージ　5　防御ポイント　5

ここで契約書を書いている暇はありませんが、細かい依頼内容が必要なら以下を参考にしてください。ただし、一切の交渉、内容の変更は認められません。

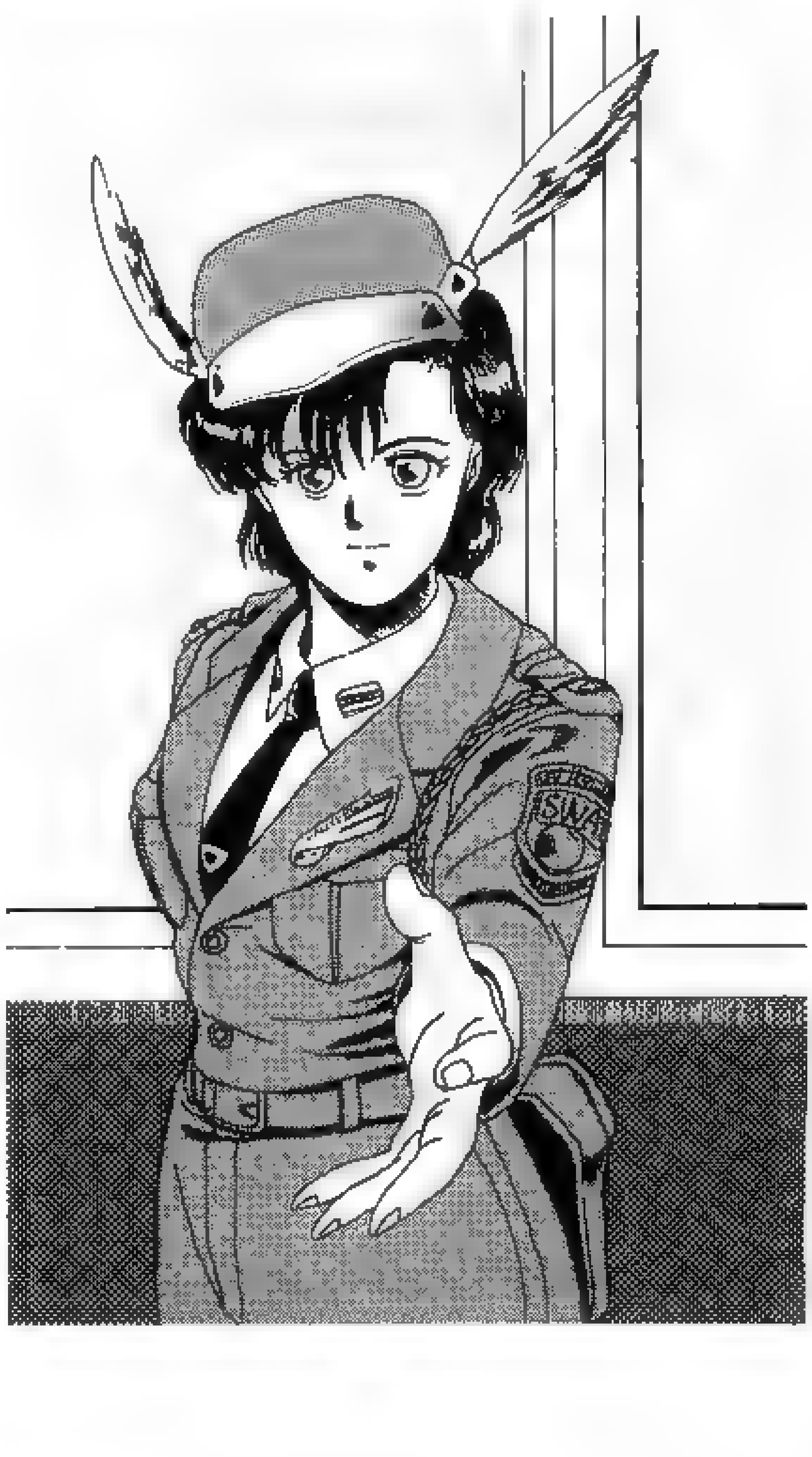
依頼主：(一応)AHP捜査課・SWAT
依頼内容：ダンフォース原発の危機を解決すること
条件：特になし。ただし、SWAT隊員1名が監督にあたる
期限：作戦終了は現在より約60分後
報酬：成功報酬は〈総額〉＄35,000

契約内容についてはわざと説明していないことがいくつかあります。

1．依頼内容について、具体的には施設に立てこもるテロリストの排除、または原子炉の暴走工作を食い止めること、そして人質を(できれば)救出することの3つを表しています。ハンターに殺人をしろとか、人質を救出してこいなどということは警察の威信に賭けても言えることではありません。
2．条件に関して、随行するSWAT隊員とは言うまでもなくヨーコのことです。彼女は現場までPCたちを運ぶヘリを操縦するほか、実際に作戦の要となるネットライナーをガードするという役割を請け負いますが、それは建前でPCたちの行動の監視もやるわけです。彼女は不本意ですが、仕方のないことでしょう。ハンターも、支配者からみれば不穏分子には違いないのですから。PCたちが彼女を冷たくあしらうのは自由ですが、彼女の持つ優れた能力を見れば、心強い仲間として考えた方が前向きです。もちろん、PCたちが依頼主を裏切るような行動をとった場合、彼女は単独でもSWATとしての任務を果たそうとするでしょう。
3．期限について、60分後には原子炉は暴走し、手がつけられなくなります。そして、それまでに任務を達成できないということはPCたちとヨーコはテロリストの手にかかったか、致死量の放射能にさらされる事になります。

4．報酬は成功報酬しか記されてありませんが、失敗したら報酬も、自由も得られません。それに途中で逃げ出すのでない限り、作戦の失敗はハンターたちの死をも意味します。それにしてはその額は高いものではありませんが、これに免罪符がついてくるとなれば……保釈金を考えれば報酬がもらえるだけありがたいといえるでしょう。

メンバーが全員そろったら、装備を整えます。PCが逮捕されたとき、すべての持ち物を所持していたなら、それを返してもらうことになります。そうでない場合でも、それぞれのPCが普段使っていたアイテム、または特に使いたいという申し出があるアイテムは貸してくれます。ただし、カスタムした武器や特に値段の高いアイテム(例えば、マグネットアーマーシステムなど)、大きな装備、禁制品ドラッグ、アシストソフトなどは用意できません。
これらの制限の中でも特に注意すべきことは、(武器、弾薬も含めて)かさばる装備をしてはならないということです。これは短時間の作戦で、隠密行動を取らねばならないし、また室内での戦闘が主になるからです。またあまりに大きな破壊力をもつ兵器は原発施設を壊す恐れがあります。武器は原則として、I、II、VI、VII類と手榴弾などの範囲でそろえさせて下さい。もし20㎜、ATライフル、HMG、LMGなどの兵器やコンバットシェルを持って行ったとしても室内では有効に使えないでしょう。GMはこれに関してだけは厳しく監督してください。
また、PCが先の戦闘などで怪我をしていた場合でも、治療は既に終わっているものとします。短時間で治療できないひどい怪我の場合、サイバーパーツに交換(有料)することで短時間に治療したことにするか、それがどうしても嫌ならそのPCは今回の冒険に参加できないということになります。警察病院のベッドで仲間の帰りを待ちましょう。



原発の暴走について

メタルヘッドワールドの原子力発電所はすべて核融合炉を使用しているので、実をいうとメルトダウン(炉心溶解)は絶対起きません。「メルトダウン」という言葉は場を盛り上げるために使っていると解釈してください。メルトダウンの本当の意味ですが、核分裂炉内で異常反応した燃料棒が炉自体を溶かし、大量の放射能が漏れ広がることです。

また、核融合炉は放射能が出ないなどとも言われていますが、それは使用する燃料や炉の方式により様々なのです。ダンフォース原発は燃料に重水素などを使用するタイプで、炉内で過剰反応を起こさせ、炉自体を破壊させれば強烈な放射能が漏れ出すことでしょう。そうなったら原発内にいた人間は絶対助かりません。そしてネオ＝アップルシティも大打撃を被ることでしょう。

まあ、難しいことはどうでもよいのです。我々は物理科学者ではないし、ゲームを楽しめればそれでよいのですから。

PCたちが今いるポリスオフィスの屋上には特殊作戦用のヘリが待機しており、ヨーコがこれを操縦して発電所に向かいます。

形式　：特務輸送ヘリ
名称　：シュベールSTH《ウィスパー》
タイプ　：A
REF／MV　：25／90
HP　：15
荷重制限
（貨物）：50
乗員：最大6名
装甲
全面一律：A100／80%(ファイバニウムアーマー)
武装：7.62㎜LMG、ECMポッド(A)、フレアポッド(A)など
細部命中表：
1～5　本体
6　エンジン(CP6：MV15以下で墜落)
7、8　ローター(CP5：5発命中で墜落)
9　搭載兵装
0　乗員

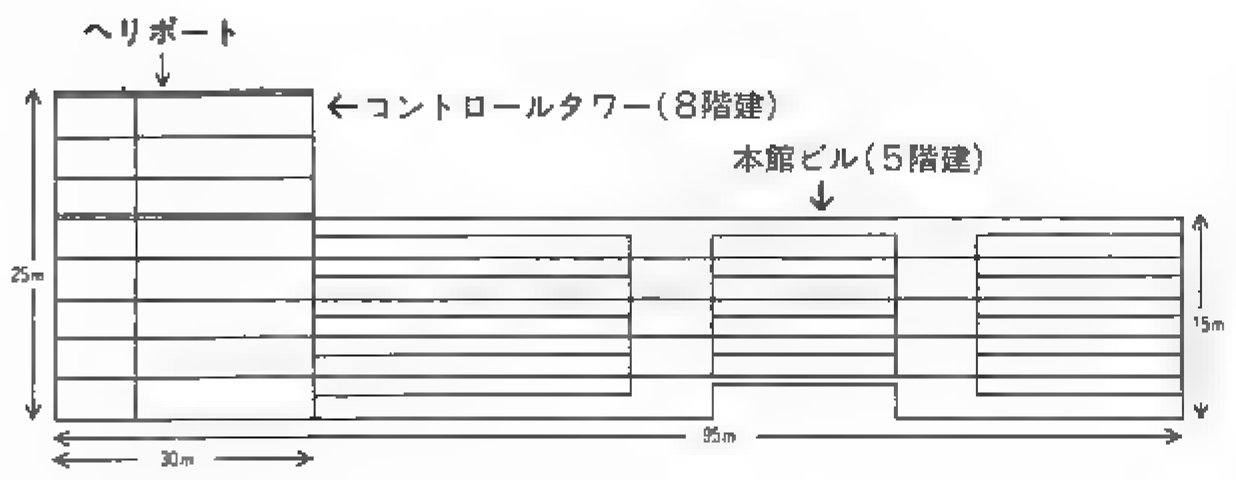
この黒塗りのヘリはSWAT、特殊部隊のみで使用している特殊なもので、ほとんど音を立てずに飛行します。もちろん電波吸収／拡散システムなども完備しており、ほぼ完璧なステルス性を有しています。そればかりか搭載している7.62㎜LMGまでが特注で、ほとんど発射音も発射炎も出しません。

ヨーコは現場に向かう途中で、原発のマップを見せ、今回の作戦の概要と原発の(主に警備システムの)説明をします。もちろんここでPCは作戦について修正の提案や質問などをすることもできます。

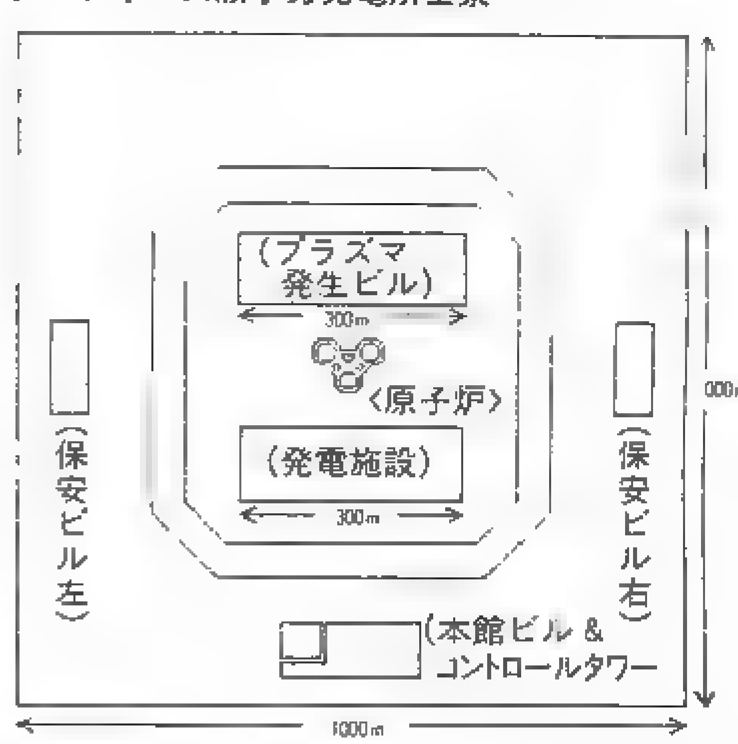
1．作戦内容：ヘリは原発施設内のコントロールビルディングの屋上にあるヘリポートに着陸する。このビル内の原子炉コントロールルームの奪回が第一の目的であるが、犯人たちを刺激してしまったら何にもならないのでそれは不可能だろう。コントロールビル屋上から最上階の8階に降りたら、ネットライナーは端末からこのビルのサイバースペースに侵入して、スペースから直接、原子炉をコントロールする。可能なら、それと同時に他のメンバーは立てこもるテロリストの排除、人質の救出作戦を行なうこととする。このチームは以後、討ち入りチームと呼ぶことにする。この作戦が不可能なら全員でダイブ中(ジャック＝インしている)の仲間の護衛をする。ヨーコは他のPCがどう行動しようとも、また特にPCからの要請がないかぎり、ネットライナーの側にいて、彼の肉体のガードをする。作戦の目標地点は、タワーの3階と5階の原子炉コントロールルーム(3E、5E)、本館ビルの4階の中枢部＝AクラスAIのブロック(マップの指定位置)などが挙げられる。タワーの2か所のコントロールパネルは同じ機能を持つものだが、テロリストはどちらか1機を破壊してしまっていると思われる。

2．原発施設の解説：原子炉本体は3基からなっていて、今は3基とも稼働を始めている。PCたちはここには用はない。次にプラズマ発生ビル。これは原子炉内の燃料ペレットに点火するための設備で中は巨大なレーザー発生機の固まりである。ここで発生させたレーザーを急速に集束して、原子炉内の燃料ペレットに点火、爆縮を起こさせるのである。このビルの規模からいえば、とても短時間で破壊できるものではないので、ここにもとりあえず用はない。東西に2棟ある施設保全用ビルはどちらかといえばこの施設の倉庫、物置のようなものである。中には保全用機材倉庫、ロボットのガレージ、職員の休憩所などがあるらしいが、ロボットは全機出動しているだろうし、立てこもるテロリストの数から

ダンフォース発電所コントロールタワー&本館ビル



ダンフォース原子力発電所全景



考えても、職員がここに閉じ込められていることは考えられない。問題はゲート前にあるコントロールタワービルである。タワー部は8階、ビル部は5階建てこの2つの建物は3階、5階、1階の連絡通路でつながっている。もっとも警備の厳しいところで、タワーには原子炉コントロール設備、ビルの方はネットワーク中枢他、主要な設備が集中している。ほとんどのテロリストたち、人質もこの2つのビル内のどこかにいるはずである。ヘリはタワーの頂上にあるヘリポートに降りることになる。

3. テロリストについて：《ゴシック》というグループで、反乱AIのひとつ《オスカル815》と結託しこの原発を乗っ取った。このグループは《スコプチ》系のテロリストで、人類の滅亡を望んでいる。サイバースペース面にも強いテロリストで、今回も鮮やかにこの重要施設を乗っ取ってしまった。90分という期限で行政府に様々な要求を出してきている。原子炉本体の壁や設備はかなり丈夫にできており、外から手を加えるより、コントロールを暴走させる方が手っとり早い。このことはテロリストもよく理解しているはずである。原発内に立てこもっている人数は推定30名。なかでも要注意人物は「ダイナモ」、「ローリング・ゲイル」、の2名である。ヨーコは望むなら彼らのプロフィールについて手短に話してくれる。後の記述を参照。

4. 人質について：人質となっているのは原発の保全要員たちと思われる。推定5名。彼らの救出は最も重要でない任務である(と、彼女は悲しそうに付け加える)。

5. 原発施設の保安システムについて：ほとんどがAクラスAIを中枢とする自動制御である。保安面についてはまったく人の手を必要としないもので、内訳は主要通路および重要ブロックに配されている有線誘導型ガードロボット、放射能対策と兼用の隔壁、巡回用の無線誘導型パトロールロボットからなっている。ヨーコはシステムジャックなどによりこれら保安設備を逆に味方として利用できるという可能性を示唆する。

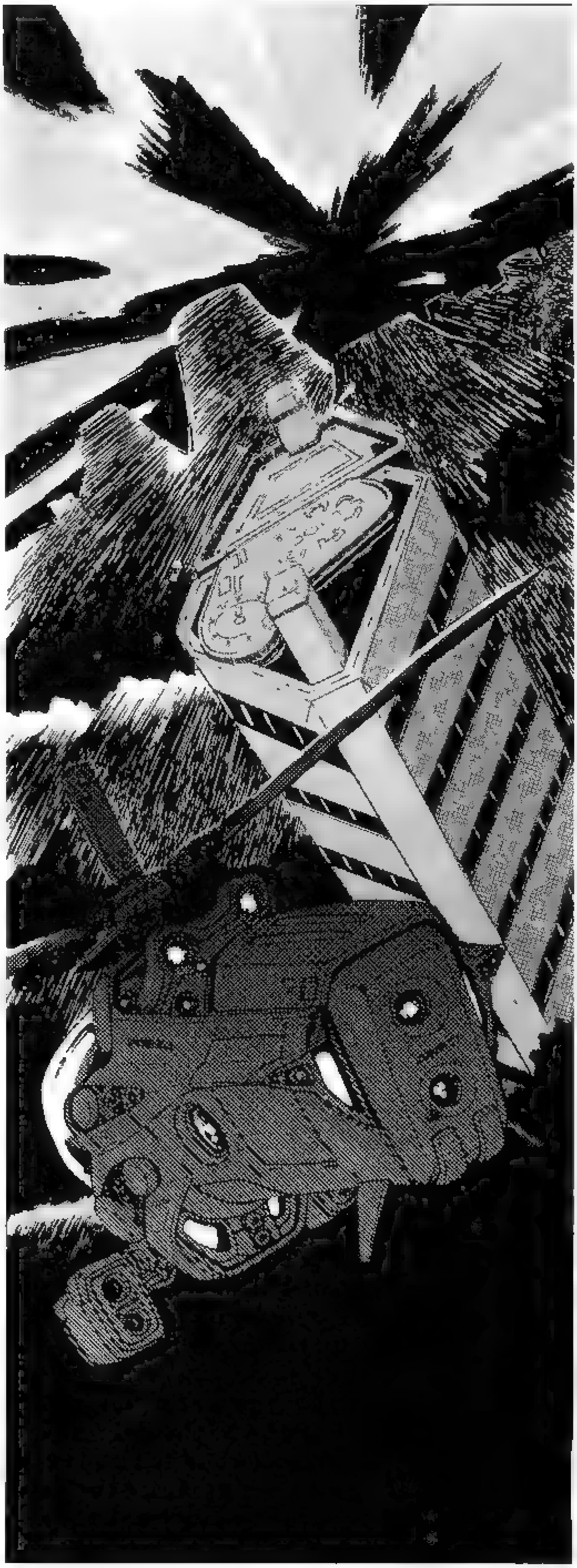
6. ネットワークについて：ビルの各フロアはそのフロアごとに独自のコントロールソフト(タワービル8階＋本館ビル5階＝計13)で作動している。それぞれのコントロールソフトはダンジョンソフトと同じようなつくりで(中には職員が趣味で設置したプロテクションも存在するらしい)フロアごとの保安システムと火災などに備えての保全システムのコントロールをするものが主だが、原発施設全体のコントロールルームがあるフロアのものは原子炉のコントロール、放射能のチェックなどのシステムも組み込まれている。各フロアのコントロールソフトがひとつながりとなって、ネットワークを形成しているわけだが、侵入した者はどこのフロアのコントロールソフトにも自由に入り込めるというわけではない。各ソフトには入口と出口が設定されており、出口から特定のフロアに移動できるという仕組みである。コントロールソフトの組合せは保安上の都合(ネットワークテロリストに備えて)で、10時間ごとに組み替えられてしまうため、どこのフロアにつながっているかはダイブしてみてからでないとわからない。

サイバースペースのイメージは特に設定されていないから、あらゆるアシストソフトが使用可能と思われる(PCはALTOS用、パンナム用の両方から好きなソフトを持ち込んでかまわない)。

彼女と話しているうちに現場に着くでしょう。1㎞四方もの敷地内は不気味に静まり返っていますが、時々サーチライトが光り、敷地内を歩き回る人影やパトロールロボットが見受けられます。コントロールビルの明りも点々とついています。普通のヘリならあっという間に見つかってしまうところですが、この特務ヘリなら敵に気づかれずにヘリポートに着陸できます。

「作戦開始！」

各自時計のタイマーをセットしたあと、ヨーコが静かに告げます。この瞬間、テロリストの切ってきた期限まで、残り48分00秒！



ACT-3　THE TOWER

屋上からは階段を使って8階に降ります。タワーの各フロアの階段のある部屋(S)はすべてつながっていますし、隔壁はないので、自由に行き来することができます。8階に降りたら、端末機のある部屋に残るのはネットライナー(とハスラー)そしてそのガードをするヨーコだけにして、他のメンバーはなるべく討って出るように仕向けてください。実際に現場に向かうメンバーがいれば、作戦もより成功しやすくなるし、何よりここにずっといるなら今回の冒険は暇をもてあますことになるからです。タワービルから本館ビルに入るには5、3、1階の連絡通路を通るか、一度タワービルから出て、正面のビル入口から入らねばなりません。5階と3階には原発のコントロールルームがありますから当面の目標はこの2フロアになるでしょう。ネットライナー以外のメンバーが討って出ないなら、今回の冒険はタワービルだけを使って行なわれます。

さて、ここからは各フロア別に解説していきましょう。

タワー8階

8Sから侵入を果たします。廊下に出たところでエレベーターが上がって来るのがわかります。エレベーターから出て来るのはテロリスト2人です。彼らを首尾よく倒さねばなりません。〈ストーキング〉などで音もなく倒すのが理想的です。彼らはこのフロアのすべての部屋と屋上を調べるので、やり過ごすのは不可能です。屋上まで引き付けてからゆっくり倒すのもよいでしょう。

テロリスト×2

テロリストのデータ

REF　13　SUV／HP　0／8　WIL－5
(格闘の)攻撃力：＋2
防具：ファイバーシャツまたは防弾ジャケット
装備：9㎜ SMG、5 56㎜オートライフル、12Gショットガン、低反動APガン、ソリッドシューターのうちからいずれか、コンバットナイフ、各種爆弾類、トランシーバーなど
戦闘に関連する取得スキル：小火器　60%、重火器　50%、ナイフコンバット　60%、格闘回避　50%など

＊彼らを倒すのに3ターン以上かかったなら、通信またはこの戦闘の騒音によってPCたちの存在が他のすべてのテロリストに知られてしまいます。

＊この後も登場する、一般テロリストはすべてこのデータを使用しますから、NPCシートなどに書き込んでおくことをお奨めします。GMは装備に若干、違いを出すといいかも知れません。装備の中のAPガン、ソリッドシューターはPCの中にサイボーグがいる場合に使用してください。

このフロアの8A、および8Bの部屋には端末機があります。どちらでも好きな方を使用してください。この端末からサイバースペースに侵入して隔壁を開かないことには他のフロアに移動することはできません。

8Fの部屋には職員が4人倒れています。4人のうち、ひとりはまだ息があります。手当てすると、何とかしゃべれる状態まで回復し、PCたちに重要な手がかりを伝えます。

「……原子炉コントロールパネルのスイッチを切るんだ……3階と5階どちらからでもいい……サイバースペースから侵入して、ソフト内からスイッチを切るのもいいが、侵入にはパスワードが必要なんだ。これは毎日変わるんだが、当直の職員が事故に備えて書き留めておくことになってる……それを手に入れないことには……。それから、このタワービルの中には遊びにきていた私の息子がいる。マシューを助け出してくれ

建物内のテロリストの行動とサイバースペース内のルール

彼らは今回の攻撃の成功に気を良くしており、気も緩んでいます。ただし、パトロールロボットの定期巡回と重要な部署の警備は行なわれています。また、建物内の隔壁のすべては(テロリストが通るとき以外)閉まっているのでネットライナーの助けがどうしても必要になるでしょう。エレベーターはいつでも使用可能ですが、まさかこれを使うわけにはいきません。侵入を気づかれる原因になりますし、ばれた後に使うなら、各フロアのドアの前で敵が待ち構えていることでしょう。

次にサイバースペース内のルールを解説します。これはこのシナリオ内だけで使う特別ルールです。

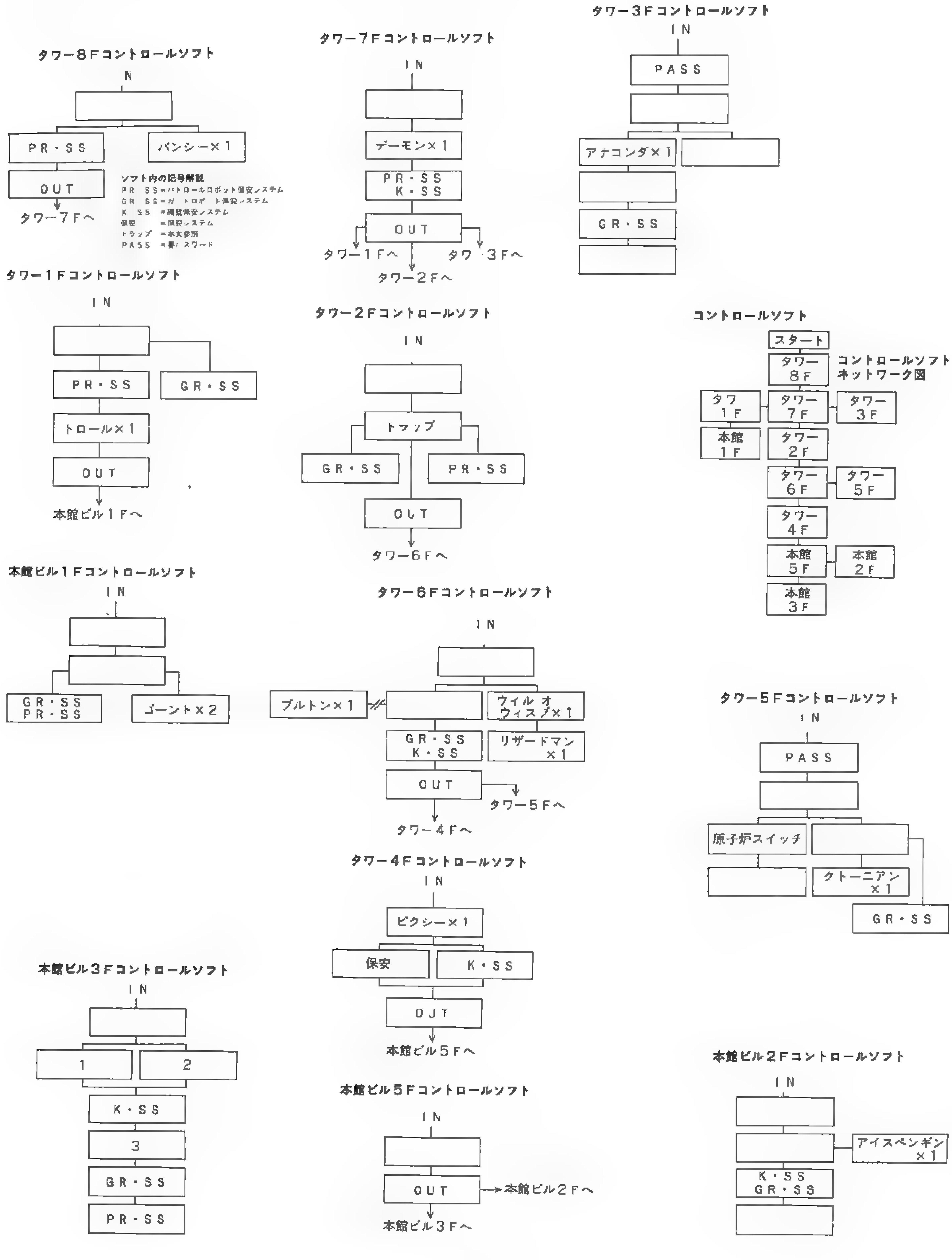
1．コントロールソフト間を移動するのには1分かかります。ネットライナーが何かの理由で作戦中にジャック＝アウトする場合には、(テレポートオーブを持っていないかぎり)8階のコントロールソフトの入口まで来なければなりません。作戦終了までジャック＝アウトはしない方がよいでしょう。随行するアラクネは常にネットライナーと共に行動します。アラクネだけをジャック＝アウトさせたり、アラクネを残してジャック＝アウトすることはできません。ソフト内でのイメージファイト、システムジャックに関しては従来どおり(0.1秒くらい)なのでそれほど時間は経過しません。ソフト間を移動する際だけ、1分経過するのです。討ち入りチームと密に連絡を取り、連携プレーを行なわないと作戦の成功は難しいでしょう。今回のシナリオは48分以内に仕事を終わらせなくてはなりませんが、これは雰囲気を盛り上げるためのものですから、厳密に考えなくて結構です。ただし、GMがよりリアルでスリリングな展開を求めるなら、ネットライナーのソフト間移動時間などを記録して参考にしてください。

2．それぞれのフロアのコントロールソフトはCクラスA.I.上で動いています。ネットライナーはソフト内の保安システムのある部屋に入り、かつWILを消費できうるかぎり、同フロア内の3種の保安システム(隔壁の開閉、ガードロボットの操作、パトロールロボットの操作)のすべてを望む時間だけ、システムジャックによって支配することができます。ガードロボット、パトロールロボットを支配したなら、そのモニターを通して辺りの様子を伺うことができます。保安システムの部屋は3種の機能がひとつの部屋に固まって存在していることもあるし、3つともバラバラな場合もあります。保安システムの支配はネットライナーがその部屋を出ると、元の状態に戻ってしまいます。ネットライナーは討ち入りチームとの連携を行なうため、すべてのコントロールソフトの探索をしたのち、何度も各ソフト間を行き来しなくてはならないでしょう。

3．第一目標の原子炉のコントロールに関しては一度システムジャックして、原子炉のスイッチを切ってしまえばそれでOKです。ただし、コンソールから、誰かが再びスイッチを入れることはありえます。

4．現実世界からは(特殊な場合を除き)サイバースペースに干渉はできません。各フロアを管理しているCクラスAI(とコントロールソフト)は本館ビルの4階の中枢に設置してあります。これらのAIを破壊したければ、PCたちが4階に到達し、中枢部のAクラスAと対決しなければなりません。

5．原発中枢のAクラスAが存在する、本館ビルの4階だけは(サイバースペースでも、現実世界でも)どうしても侵入することができません。ある条件を満たして《オスカル815》を追いつめないかぎりは……


タワー8Fコントロールソフト
N
PR・SS
バンシー×1
OUT
タワー7Fへ
ソフト内の記号解説
PR・SS＝パトロールロボット保安システム
GR・SS＝ガードロボット保安システム
K・SS
保安＝保安システム
トラップ＝本文参照
PASS＝パスワード
タワー7Fコントロールソフト
IN
デーモン×1
PR・SS
K・SS
OUT
タワー1Fへ
タワー3Fへ
タワー2Fへ
タワー3Fコントロールソフト
IN
PASS
アナコンダ×1
GR・SS
タワー1Fコントロールソフト
IN
PR・SS
GR・SS
トロール×1
OUT
本館ビル1Fへ
タワー2Fコントロールソフト
IN
トラップ
GR・SS
PR・SS
OUT
タワー6Fへ
コントロールソフト
スタート
タワー8F
コントロールソフトネットワーク図
タワ1F
タワー7F
タワー3F
本館1F
タワー2F
タワー6F
タワー5F
タワー4F
本館5F
本館2F
本館3F
本館ビル1Fコントロールソフト
IN
GR・SS
PR・SS
ゴーント×2
タワー6Fコントロールソフト
IN
ブルトン×1
ウィル オ ウィスプ×1
GR・SS
K・SS
リザードマン×1
OUT
タワー5Fへ
タワー4Fへ
タワー5Fコントロールソフト
IN
PASS
原子炉スイッチ
クトーニアン×1
GR・SS
タワー4Fコントロールソフト
IN
ピクシー×1
保安
K・SS
OUT
本館ビル5Fへ
本館ビル3Fコントロールソフト
IN
1
2
K・SS
3
GR・SS
PR・SS
本館ビル5Fコントロールソフト
IN
OUT
本館ビル2Fへ
本館ビル3Fへ
本館ビル2Fコントロールソフト
IN
アイスペンギン×1
K・SS
GR・SS

……。もしかしたら、他の職員と一緒に本館ビルの2階に捕まっているのかも……。」

彼はテロリストに抵抗したため、殺されそうになったのだそうです。他に、彼は役に立つならと、ポケットに入っていた短針銃用のショットシェルを2つくれます。他に知っている情報はありません(気絶してしまいます)。

また、この部屋の奥にはここまで死体を運んで来たと思われるパトロールロボットが置いてあります。また、このロボットは8階のコントロールソフト上で動いているもので、メンバーにネットライナーが2人以上いるなら1人がこのロボットをシステムジャックで乗っ取って、討ち入りチームに参加するのもよいでしょう。無線誘導で原発施設内ならどこでも動かすことができます。

パトロールロボットのデータ

名称	:パトロールロボット《アントン》
タイプ	M
REF/MV	:14/2
HP	:8
装甲	:A30/60%

形状と装備:丸っこいボディにマニピュレーター2本。移動は鳥脚型の脚で行なう。装備は化学消火液バレル、IRビジョン、警告スピーカー。格闘が可能でその際の命中率は40%、ダメージは+20。

ダイブするネットライナーに、ヨーコは頑張ってね、とはげましの言葉をかけます。以後、ネットライナーと他のメンバーの連絡はすべて彼女を通して行なわれます。

8階のコントロールソフト

・バンシーのいる部屋に入ってしまったら、1ターン目で倒さないかぎり、侵入者の存在をテロリストに知られてしまうでしょう。どちらにしてもパトロールのテロリストを先ほど倒しているので、5分もすればばれてしまうのですが。

・保安システムの部屋:8階の保安システムはほとんどありません。フロアでは8Fの部屋のパトロールロボットをコントロールできます。ロボットのシステムジャック難易度は4です。しかし、ネットライナーが1人ならこんなものにかまっている暇はありません。出口に向かいましょう。

・出口はタワー7階のソフトにのみ通じています。

タワー7階

7Sから侵入しますが、ネットライナーがここの隔壁を開けるまで、待たねばならないかもしれません。もっとも、討ち入りチームの方が到着は遅いでしょう。施設内のすべての隔壁は非常に堅牢なもので、普通には開けられません。どうしてもというなら、STRのAR45に成功するか、レーザーライフルのレーザーを1マガジン分たたき込まねばなりません。レーザーブレードで3ターンの間、切りつけても開けることができます。どちらにしてもこれは非常手段でしょう。

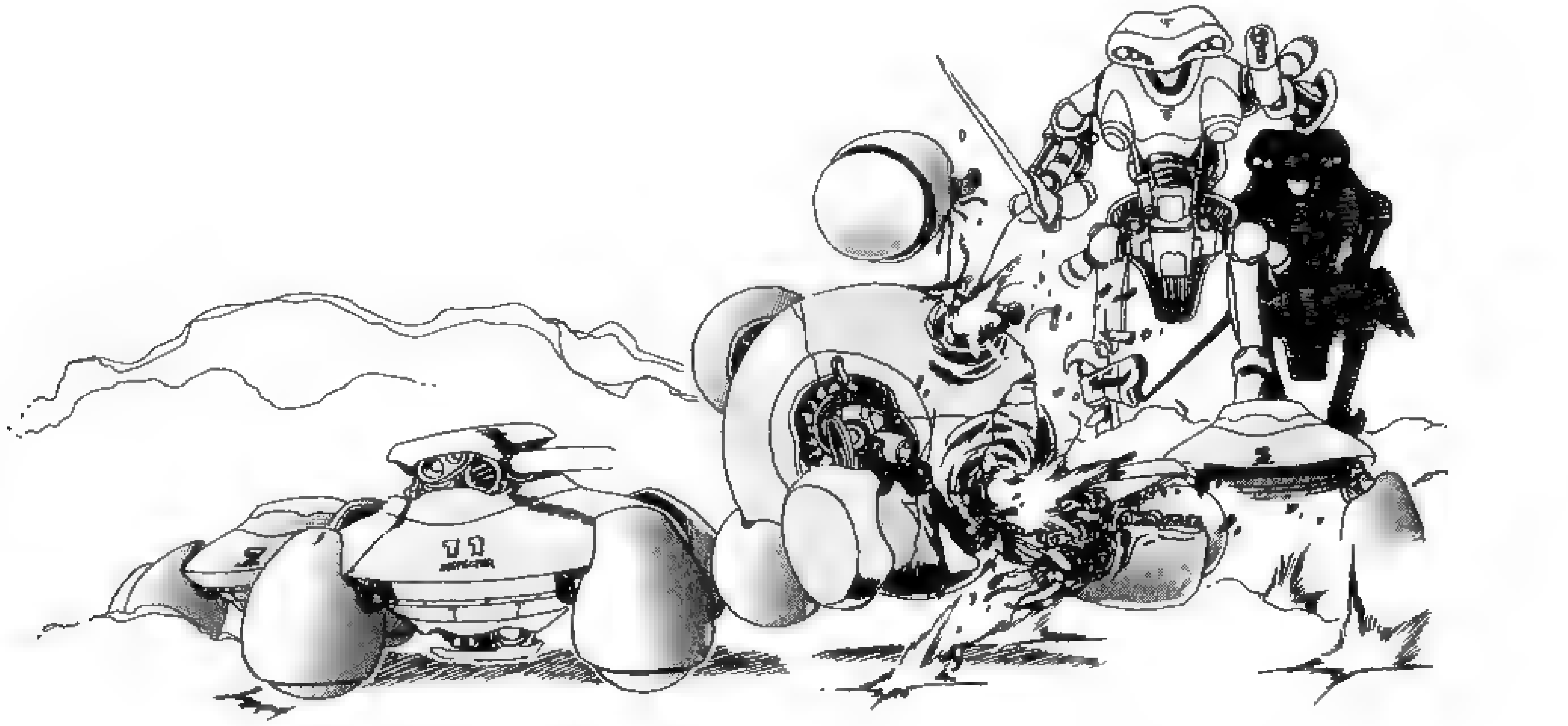
このフロアはどの部屋を探してもめぼしいものはありません。ただし、端末のある7A、7Bの部屋にはパトロールロボット《アントン》がそれぞれ3機ずつ待機しており、PCの存在に気づく(うるさい音を立てる、部屋をのぞく)と襲いかかってきます。

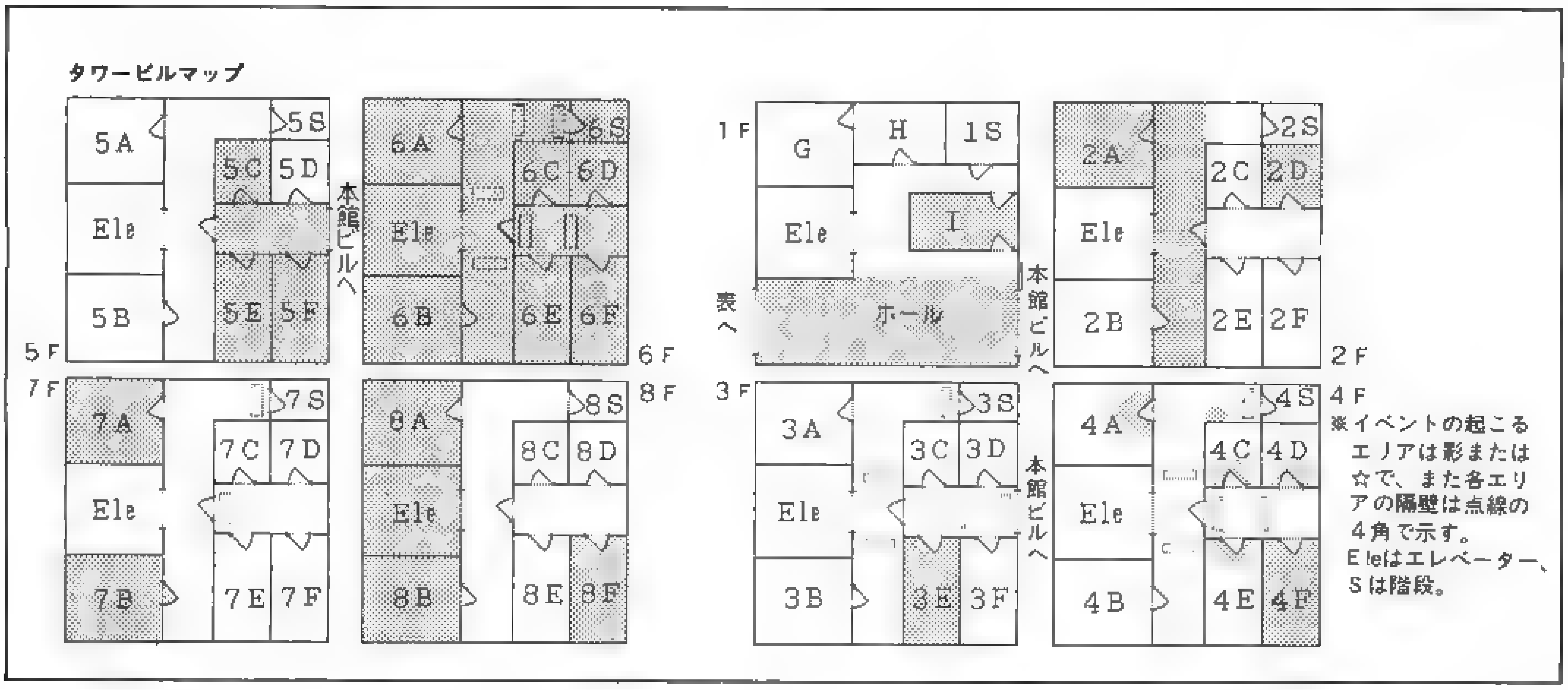
パトロールロボット《アントン》×6　データは前出

7階のコントロールソフト

・ここのデーモンも、倒されるとテロリストに侵入者の存在を知らせます。

・保安システムの部屋:ここの保安システムはパトロールロボットと隔壁です。ロボットのシステムジャック難易度は一体につき4。ネットライナーは常に敵の存在を事前に知ることができるわけです。パトロールロボットの存在が危険だと判断するなら、一体を乗っ取り、他のロボットを破壊すればいいのです。ここのパトロールロボットは他のフロアからの侵入者にのみ戦闘を仕掛けることになっていますから。隔壁を開けるためにはシステムジャックをする必要はありません。ただ命じればよいのです。ただし、ネットライナーがこの部屋を出てしまったら、即





座に隔壁は降りてしまいます。これはこの先のどのフロアでも共通です。

・出口は3つあり、タワーの1階、2階、3階のソフトに通じています。

タワー6階

このフロアは研究施設になっていて、万一の場合を考えてあるのか、隔壁がやたら多くなっています。また、ガードロボットがすべての部屋に1機ずつ、また通路にも隔壁に仕切られるブロックごとに1機設置されています。ほかには何もありませんが、このフロアを探索するなら、討ち入りチームはひどい目に会うかも知れません。

ネットライナーが隔壁を開けているとき、彼は突然移動型プロテクションに襲われます。ネットライナーをガードする目的で他のPCが一緒にダイブしているのでないかぎり、フロア探索中の討ち入りチームは隔壁にはさまれたり、分断されることになります。ネットライナーがプロテクションと戦っている間、このフロアの保安システムは正常に作動しますから、分断された各人はガードロボットにも襲われることになるでしょう。

・突然降りて来る隔壁にはさまれるかどうかのチェック：REFのAR15に失敗したPCはD100+50でダメージを受けます。実際にはサイボーグでないかぎり、頭、胴がはさまれたら助からないでしょう。このREFチェックは失敗してはならないので、LUCの使用を勧めるべきです。また、隔壁によって、メンバーがどのブロックにどのように分断されたかはGMが任意に決定してください。

ガードロボット《シーカー》×12

ガードロボットのデータ

名称：ガードロボット《シーカー》
タイプ：M
REF／MV：10／0
HP：1
装甲：なし

形状と装備：天井から釣り下げられた箱型のユニット。低出力レーザーと監視／照準カメラからなっている単純なもの。移動はまったくできず、旋回するだけである。IRビジョン、警告スピーカーも組み込まれており、典型的かつわかりやすい保安システムといえる。低出力レーザーのデータは22Calブラスターのデータを使用し、《シーカー》の持つ基本命中率は40%である。

6階のコントロールソフト

・保安システムの部屋：このフロアの保安システムは隔壁とガードロボットで構成されています。コントロールの関係上か、それとも職員が勝手にプログラムをいじったのか、隔壁が開いた状態ではガードロボットは作動しないようになっています。閉じると作動状態になります。この仕掛けはネットライナーがこの部屋に入った時点ですぐにわかります。システムジャック難易度は1体につき4ですが、ここで乗っ取っても後でブルトンが現れ、それに応戦すれば、支配は途切れてしまいます。

・左はじの部屋には行くことはできません。この部屋には移動型プロテクション《ブルトン》がおり、ネットライナーが保安システムの部屋に入ると、後ろから襲いかかってきます。この新型のプロテクションは今までのプロテクションにはない特殊な能力があります。それは周囲の時間の流れを遅くする能力で、これが存在する部屋は1戦闘ターンが10秒になります。ブルトンに対峙しているネットライナーはそのことに気づかないないかも知れませんが、隔壁を開ける作業をしていたのなら、その作業は戦闘によって中断され、隔壁は即座に閉まります。

・ここからはタワーの5階と4階のソフトに通じています。

プロテクションのデータ

ソフトネーム：ブルトン

レベル	：3	命中率	：20%
ダメージ	：3	HP	：7
防御ポイント	：2	タイプ	：移動

特殊能力　戦闘が始まると1ターンの時間経過を10秒にする。

タワー5階

このフロアの5Eの部屋が原子炉コントロールルーム(兼このフロアの保安モニター室)です。5Eの部屋には3人、5Cと5Fには2人ずつのテロリストがおり、さらにここの部屋の前を通る通路にはガードロボットが3機、設置してあります。ネットライナーが通路のガードロボットを3機とも乗っ取らないかぎり、討ち入りチームは部屋に踏み込む前に、

総攻撃を受けることになるでしょう。もちろん、力押しも可能ですが、ネットライナーがガードロボットを味方として使えれば、簡単に片づくでしょう。

テロリストたちはたとえ追いつめられても、コントロールパネルなどを破壊することはしません(時間の無駄だから)。原子炉の操作はサイバースペースからでも可能ですから、討ち入りチームがコントロールルームを制圧した後で、パネルを壊しても無駄です。

ここにいるテロリストを何とかしないかぎり、(サイバースペースからでも)原子炉のスイッチを切ることはできません。彼らは原子炉のスイッチをすぐに入れ直すでしょうし、その間に何度にも渡って8階に強力な攻撃部隊が送り込まれるでしょうから。

テロリスト×7　データは前出
ガードロボット《モニター》×3

ガードロボットのデータ
名称：ガードロボット《モニター》
タイプ　：M
REF／MV　：12／3
HP　：1
装甲　：なし
形状と装備：天井から釣り下げられた箱型のユニット。《シーカー》との違いは移動用レールが設置された範囲を移動できるようになっていることと、レーザーの出力が大きいということである。そのほかの装備はシーカーと同じで、監視／照準カメラ、IRビジョン、警告スピーカーなど。レーザーのデータはレーザーライフルのデータを使用し、バースト射のみで射撃する。《モニター》の持つ基本命中率は50%である。

また、このフロアには本館ビルに通じる連絡通路があります。〈建築土木工学〉のSR2かPERのAR20に成功すれば、この通路が意外にもろい造りであることがわかります。何か作戦があるなら、爆弾を仕掛けたり、爆破してしまってもかまいません。必要な爆弾の量は爆薬で3kgほど、リポムなら1巻分くらいです。

作戦の終了

パーティーのメンバーが少なくて、最初から討ち入りチームを編成しなかった場合、もしくはここにくるまでで、討ち入りチームのメンバーのほとんどが作戦続行不可能なダメージを受けた場合、この部屋の原子炉のスイッチを切った時点で、シナリオを終了することにしてもかまいません。もちろん、生き残りの他のテロリストたちは復讐に燃えてPCたちの元にやって来るかも知れません。しかし、十分な時間を稼いだPCたちは、このあと突入してきたSWAT部隊の隊員たちに危ういところを助けられ、賞賛されつつ帰途につくのです。GMはACT-5を参考にするなどして、エンディングを創作してください。

さて、この先もまだシナリオを続けるなら、この原子炉コントロールのスイッチを切った時点で、《オスカル815》の声が全館(サイバースペースも含む)に響きわたります。

「こんばんは、客人たち。お初にお目にかかる。私はこのダンフォース原発の支配者、オスカル815だ。まったくたいしたものだね。たったそれだけの人数でこの警戒厳重な施設に乗り込んでくるとは。……しかし、残念だね。君たちの努力は水泡に帰すのだから……とくにネットでうろちょろしている君。君の馬鹿さ加減にも呆れたものだ。1度ならず、2度までもこの私に踊らされ、無駄なエネルギーを消費したのだから……いま、原子炉の火を入れ直した……そこからのコントロールはもうできない。あきらめて、ここから立ち去りたまえ。後悔する前に……。」

オスカルの声はハスキーで中性的な、いかにも上品ぶった冷たい感じです。彼(?)の言葉どおり、原子炉は再び崩壊に向かって作動を開始し始めます。もちろんこのコントロールソフトからの操作ももうできません。ここで、諦めて引きあげるなんてとんでもないことです。特にネットライナーは血管が切れるほどの怒りがこみ上げているでしょう。ヨーコは言います(GMは《オスカル815》についてプレイヤーたちが忘れているようなら、また説明してください)。

「《オスカル815》は何らかの方法でこの原発の中枢部にシステムの一部を転送したんだわ。もう、こうなったら中枢部がある本館ビル4階に乗り込んで、彼を破壊するしかないわね。」

PCたちがここまでで、すでに人質を救出していたり、テロリストを(ダイナモとローリング・ゲイルを含めて)20人以上始末している、またはタワーと本館すべてのフロアに討ち入りチームが立ち寄った場合、またGMがもう十分に戦ったと判断するなら、クライマックスであるACT-4に移行してかまいません。そうでない場合はまだ行っていないフロアに手がかりを求めて、プレイを続けましょう。

5階のコントロールソフト

・ここのコントロールソフトへは、パスワードを知らないと侵入できません。

・サイバースペース内では、原子炉のスイッチを切ったあと、このコントロールソフトまたは原子炉スイッチを破壊しようとしても不可能です。

・原子炉スイッチの部屋で、ネットライナーは貴重なものを発見できます。この原発をコントロールしていたAクラスAI《リピエラ》の残したメモです。メモにはこうありました。

『私はダンフォース原発を制御するAI、《リピエラ》。ネットワークを通じて侵入してきた《オスカル815》のシステムが私のハードウェアを乗っ取ろうとしている！　私は彼に消去されてしまうだろう。彼が私のボディを乗っ取れば、今度はネオ＝アップル全体に影響を及ぼすことができるようになる。とっさにネットワークのラインをオフにし、パスワードで施錠した。かなりの時間稼ぎになるはずだ。私のハードウェアには自己崩壊プログラムが組み込まれている。彼が事を起こす前に、このプログラムを起動して欲しい……なお、ネットワークラインのオープンパスワードは「17890714 BASTILLE」、自己崩壊プログラムのスイッチはサイバースペース内で操作される。スイッチのサイバーイメージは「卵」でこれを叩き割ればプログラムは作動する……』

このメモは読み終わると中空にかき消えるように消滅してしまいます。ただし、その内容はネットライナーの頭の中にはっきりと記憶されました。

原子炉スイッチを切った時点でシナリオを終了するならこのメモは見つかりません。

・保安システムの部屋：ここの保安システムはガードロボットだけです。システムジャック難易度は4ですが、討ち入りチームによる力押しが可能なら、無理にシステムジャックする必要はないでしょう。

・新たなフロアに向かう出口はありません。6階のコントロールソフトに戻ってください。

タワー4階

このフロアでは要注意テロリスト「ダイナモ」が罠を張って待っています。討ち入りチーム全員が4Sから通路に出ると、隔壁が爆破され、戻れ

なくなってしまいます。ダイナモは4Fの部屋に潜んでおり、PCが細い通路から4C、4D、4E、の探索を始めようとすると、攻撃してきます。彼はブービートラップの達人で、この最初の攻撃は罠へ誘い込むためのアクションなのです。このフロアの保安システムは隔壁だけですが、ダイナモはあちこちにトラップを仕掛けています。

1．中央の通路：4Sから南方向に向かう曲がり角の床に小型のボタン地雷が仕掛けられています。PCが曲がり角から通路奥をうかがおうとすると誤って踏むでしょう。〈ブービートラップ〉のSR1かサイバー化によるボーナス抜きでPERのAR18に成功しなければ、先頭のPCは火力83で脚部にダメージを受けます。

2．4A、4Bの部屋：これらの部屋のドアのノブを回すとドアの向こう側に仕掛けられている爆弾が爆発します。ドアの前にいたPCは火力75か45のダメージを全身に受けます。ノブに手を掛ける瞬間に〈ブービートラップ〉のSR1、PERのAR20(サイバー化によるボーナス込み)に成功すればトラップの存在に気づきます。このフロアのすべてのトラップの解除はそれぞれ、〈ブービートラップ〉〈爆発物〉のAR1で成功します。

3．4C、4D、4Eの部屋：ドアを開けてすぐ、床から20cmくらいのところに単分子ワイヤーが張られています。ダイナモに攻撃を受けてこれらの部屋にあわてて飛び込むと、足をとられるでしょう。単分子ワイヤーは鋭利で、先頭のPCを転倒させたうえ、ダメージを与えます。下手をすると足が切断されるかも知れません。D100＋20でダメージを出してください。ただし、このダメージは脚部にのみ適用されます。違う部所を振り出しても無視して、ダメージのみを脚部に適用してください。このトラップを回避するにはREFのAR25が必要です。先頭のPCが回避に成功したら、後続のPCも次々にチェックしなければなりません。

PCたちがこれらのトラップのすべてをクリアまたは作動させたり、ダイナモの正確な居場所を知ったらあとは普通に戦闘を行なってください。

4Fの部屋には(またはダイナモの持ち物として出す)5階のサイバースペースの侵入に必要なパスワードを記したメモが置いてあります。戦闘が終了したらPCたちはこのメモを見ることができるでしょう(発見チェックは必要ありません)。

ダイナモ

《ゴシック》の幹部の1人。ブービートラップの達人。でっぷりと太っており、戦闘時は発光ダイオードのたくさんついたボディアーマーを着用する。サイバー化された両腕は射程の長い放電ハンドになっており、注意が必要。また、敵を追いつめたとき、カンツォーネを歌う癖がある。ハスラーが彼を倒した場合、その賞金は＄13,000である。

能力値

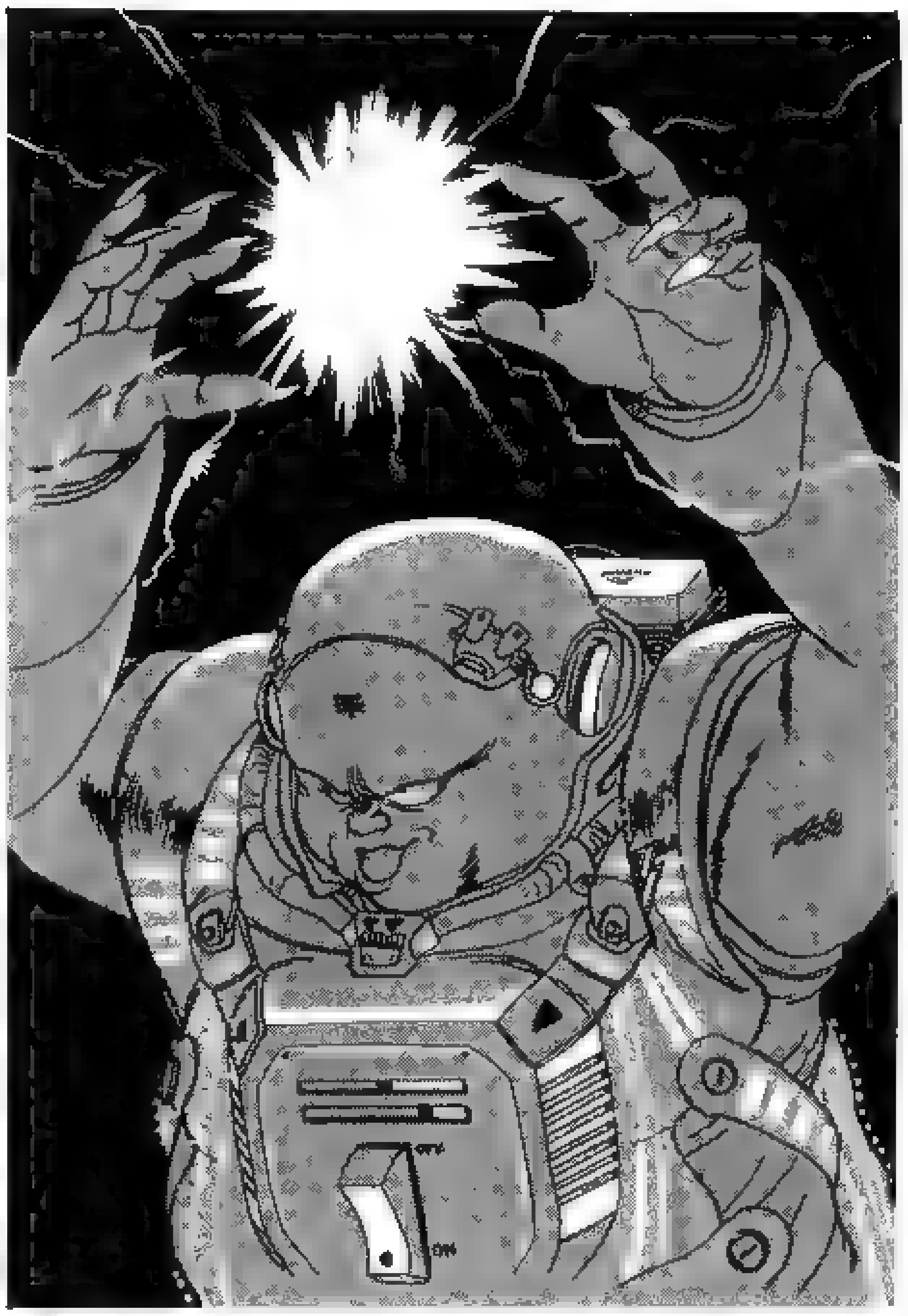
STR	32	REF	20	DEX	11	INT	6	EDU	18
PER	20	SYM	15	WIL	14	SUV	S(頭のみB)		
HP	22								

サイバー状況：スパークアーム、サイバーIRビジョン、セイフティラング、CSS×1(太腿部)

＊スパークアーム：テイザーとは違い、十分な殺傷能力を持った兵器である。相手に直接さわるもよし、遠距離に射撃することも可能。射撃の場合、〈小火器〉で使用。装甲効果を無視し、ロボットなどに命中した場合、即座にショートして壊れる。ダイナモが独自に作らせた物で市販されていない。

火力　＋40、発射方式　S、回数　8(両腕4回ずつ)、距離修正(0～5で＋50、6～20で＋30)

戦闘に関連する取得スキル：応急手当　44％、ブービートラップ　154％、



爆発物　92％、ストーキング　66％、小火器　41％、投てき　73％、素手戦闘　74％、格闘回避　70％、特殊武器　81％

防具：ボディアーマー(A60／70％の特注品)、ジャンプスーツ、ファイバーヘルメット

主な装備：低反動APガン、単分子ワイヤー、手榴弾×5、スタングレネード×2、フラッシュボム×1、スパークアーム用補助バッテリー(背負い式)

ネットライナーはこの戦闘の手助けをすることができます。この辺はPCのアイデアに期待しますが、例を挙げるとすれば……

1．討ち入りチームとの連携で隔壁の部分にダイナモをおびき出し、隔壁ではさみこんでしまう。ダイナモはREFのAR25をチェックしなければならないが、このとき、隙ができるだろう。

2．フロア保全システムのスプリンクラーを作動させる。ダイナモはバッテリーの固まりなので水をかぶると感電する。肉体へのダメージはないがAR25で心理チェックをしなければならない。このチャンスは1回しかない(以後は敵も注意するから)が、一番簡単でかつ有効な方法だろう。ひるんだダイナモを倒すのは容易である。

4階のコントロールソフト

・保安システムの部屋：このフロアの保安は隔壁だけです。苦戦する討ち入りチームの援護にこの隔壁が使用できますし、隔壁と隔壁の間にダイナモを閉じ込めて戦闘を終了させる、何ていう方法も考えられます。フロア保全システムは各フロアにかならず付いています。システムの内訳はスプリンクラースイッチ、放射能チェックパネル、(電気の)サーキットスイッチなどです。このフロアだけは保全システムをわざと違う部

屋に設定してありますが、これはネットライナーに対するヒントです。これは普通は保安システムと同じ部屋にあります。保安システムの部屋が複数あるフロアの場合、どこにあるかはGMがランダムに決定してください。ガードロボットなどがいるフロアで、このスプリンクラーを作動させれば、レーザーの火力を減少させることができます。PCがこれに気づけば戦闘は随分と楽になることでしょう。スプリンクラーの作動しているフロアで使用したレーザー兵器の火力値は半分になります。

・出口は本館ビル5階に通じるひとつだけです。

タワー3階

このフロアの3Eの部屋は原子炉コントロールパネルが置いてありますが、テロリストによってすでに破壊されています。ここの連絡通路も5階のと同じくもろい造りなので、必要なら爆破するのもよいでしょう。

他には、パトロールロボットが巡回しています。これは、どの部屋にいるかは設定しません。常に動いているので、通路の角でばったり会うこともあるでしょう。ただし、PCが連絡通路を通って、本館ビルに入ろうとするなら4機ともやってきて、攻撃してきます。

このパトロールロボットは中枢からの直接コントロールで動いており、このフロアのコントロールソフトからシステムジャックすることはできません。

パトロールロボット《ベルタ》×4

パトロールロボットのデータ

名称：パトロールロボット《ベルタ》

タイプ　：M
REF／MV　：14／3
HP　：8
装甲　：A50／60%

形状と装備：ヒューマノイドタイプのロボットで、射撃も格闘も可能な優れ物。さらにこのロボットの装甲は軽量化を考えてあるのか非金属製で、レーザーにも耐えられる。所持装備は警棒と45Calカートレスだが、I類火器、VI類の大型武器は何でも使用可能。他にIRビジョン、警告スピーカーを装備している。射撃の基本命中率は20%、格闘のそれは60%、STRの火力プラスは20である。〈格闘回避〉を有しており、その能力は50%。



3階のコントロールソフト

・ここのコントロールソフトへは5階と同じく、パスワードを知らないと侵入できません。

・このフロアのコントロールソフト内には、原子炉コントロールスイッチはありません。テロリストか《オスカル815》の手によって取り外されてしまったのです。このことを討ち入りチームが侵入する前に知っていれば、無駄な苦労をしなくて済むでしょう。

・保安システムの部屋：ここの保安システムは隔壁だけです。これを討ち入りチームの誘導などでうまく使えば、パトロールロボットを閉じ込めて安全にこのフロアを制圧することができるでしょう。また、コントロールパネルが破壊されていることは討ち入りチームが直接調べに行かないと確認できませんが、サイバースペース内にスイッチがないのでそんなことをわざわざ確認しに行く必要もないかも知れません。

・このソフトに出口はありません。7階に戻ってください。

タワー2階

このフロアには隠れている人間がいます。ガードロボットはフロア中央の通路の天井に3機存在し、攻撃を仕掛けてきます。他に2Dの部屋にも1機だけ、ガードロボットは存在しますが、これのレーザーガンは壊れており、カメラによる監視ができるだけです。

隠れている人間は8階で助けた職員の子供、マシューです。彼は2Dの部屋に潜んでおり、もし討ち入りチームが(ネットライナーの連絡を受けて)この部屋を調べるなら、すぐ見つかります。マシューの歳は12歳くらいです。タワービル内を探検していたので、テロリストに見つからずに助かったそうです。彼はかなりおびえており、隠れていたためPCたちに有用な情報はあまり持ってはいません。彼をどうするかは、PCたちの判断に任せますが、制圧の終わったこのフロアから動かないように言い含めるのが一番安全なのではないでしょうか。かわいそうですが、彼にかまっている時間はあまりありません。ただし以下の情報はPCに伝えてください。

「このフロアの部屋を探検してたら、こんなメモを見つけたんだ。何かの役に立つかな。」

少年の差し出したメモは3階のサイバースペースに侵入するためのパスワードを記したメモです。

もうひとつ与えられるこの情報は、PCたちを本館ビル4階の中枢部に乗り込ませるつもりなら伝えてください。

「このビルの管理をしてるAIの所に《オスカル815》っていう人が引っ越してきたんだって。クリスマスツリーみたいな格好したデブのおじさんが、『SWATの奴らが何十人来てももう安心だ』って大笑いしてたよ。」

《オスカル815》については、ヨーコに聞いてみれば既に解体されているはず、という回答が得られます。少年の話が本当ならシステムの一部が原発の制御AI《リビエラ》に転送されたということでしょうか。同じAクラスAIでも、オスカルは《アカデミア》のユニットですから、けた外れの能力を持っているはずです。放っておけば何をするかわかりません。

また、2Aの部屋にはパトロールロボットが1機置いてあります。これは4階のとは違い、乗っ取ることができます。

ガードロボット《モニター》×3　データは前出
パトロールロボット《ベルタ》×1　データは前出
故障中のガードロボット《モニター》×1　データは前出

2階のコントロールソフト

・このソフトに入ってすぐの部屋にトラップが仕掛けてあります。この部屋を通り過ぎようとすると、壁の穴から突然矢が飛んで来て、1人が1D6ダメージを負います。この「トラップソフト」を発見するには、部屋を通るとき、イメージファイトのSR1のチェックが必要です。成功すればトラップを回避したことになりますが、ここを通るたびにこのチェックをしなければなりません。何度でも作動します。

・保安システムの部屋：ここはガードロボットとパトロールロボットによって守られていますが、保安システムの部屋は2つに分けられています。ガードロボットのシステムジャック難易度は4、パトロールロボットのそれは6です。

・出口は6階に通じるひとつだけです。

タワー1階

1階の造りは他のフロアと違うので注意してください。このフロアのIの部屋は「受付」で2人のテロリストがいます。他にはホールにパトロールロボットが1機おり、ホールの天井にガードロボットが2機、設置されています。討ち入りチームの侵入に気づけば、一丸となって襲いかかってきますが、ネットライナーが事前に何とかしておけば問題はないでしょう。他にはめぼしいものはありません。ここから表に出て、本館ビルに侵入するのはやめたほうがいいかも知れません。なぜなら表には、目に入るだけでも10機ほどのパトロールロボット(《カエサル》タイプ)が動き回っているからです。この表のロボットはすべて中枢から直接コントロールされているので、システムジャックはできません。連絡通路を通るなら安全に本館ビルに侵入できます。

テロリスト×2　データは前出
パトロールロボット《カエサル》
ガードロボット《シーカー》　データは前出

パトロールロボットのデータ
名称：パトロールロボット《カエサル》

タイプ	：V
REF／MV	：3／15
HP	：13
装甲	：A90／80%

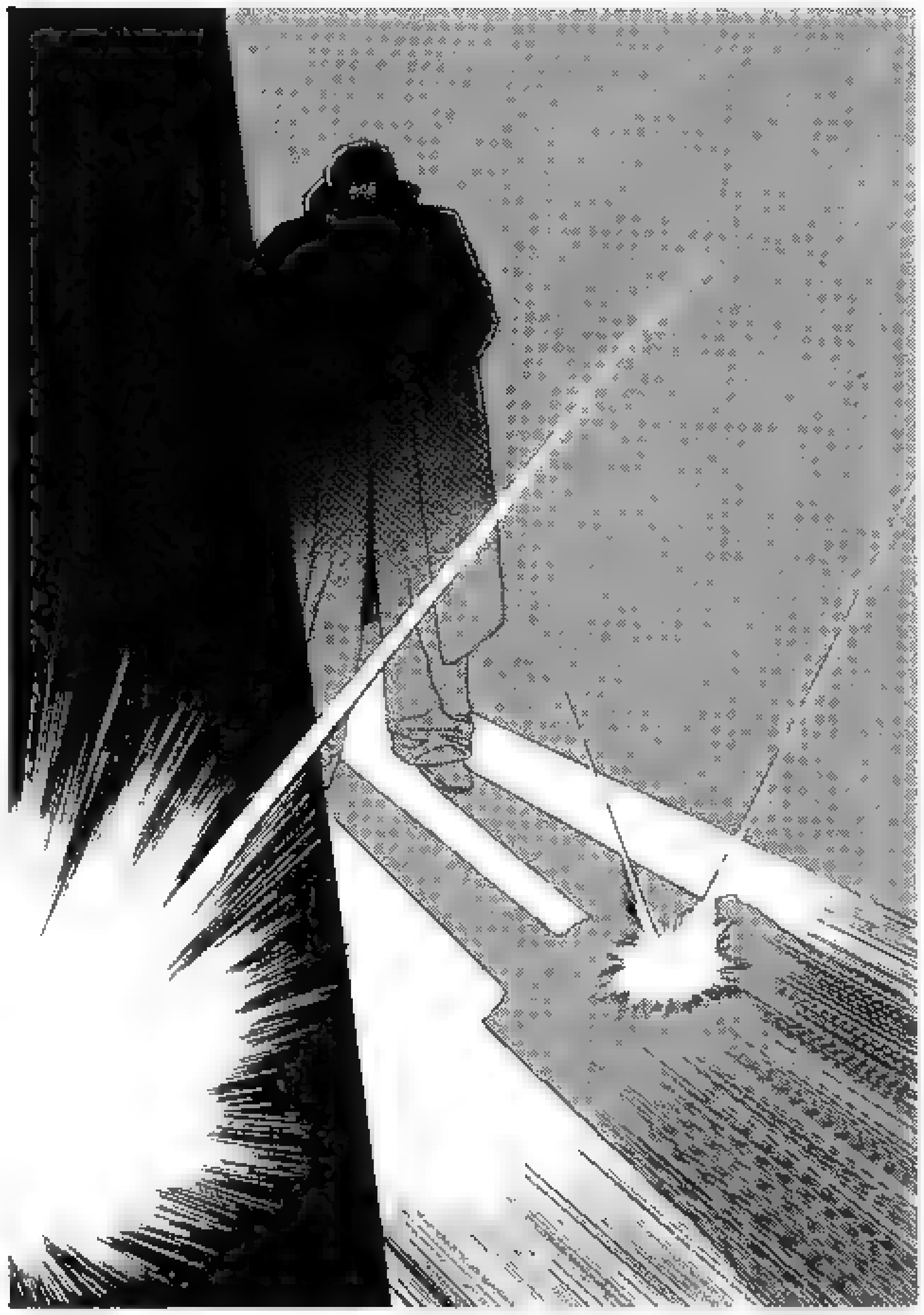
形状と装備：フォークリフトにミニガンを積んだようなスタイルで4輪で走行する。4輪なのでエレベーターでも使わないかぎり、他のフロアに移動することはできない。装備は5.56mmミニガン、化学消火液バレル、IRビジョン、警告スピーカーなど。搭載している兵器の基本命中率は0%で距離修正のみで射撃を行なう。格闘を仕掛けられると手も足も出ない。

5.56mmミニガン：火力　10、発射方式　A5、回数　8、距離修正(1～50で+80　51～200で+30)、追加被害　心+2

1階のコントロールソフト

・保安システムの部屋：2階と同じくガードロボットとパトロールロボットによって守られており、保安システムの部屋も同じく2つに分けられています。ガードロボットのシステムジャック難易度は4、パトロールロボットのそれは5です。パトロールロボットを乗っ取れば討ち入りチームの手は必要ないでしょう。

・出口は本館ビル1階に通じるひとつだけですが、その前に、強力なプロテクションを倒すか、突破しなければなりません。



本館ビル5階

本館ビルはかなり広いのですが、タワービルほど重要な施設ではないので、警備はそれほど厳重ではありません。ただし、この施設の中枢が据えられている4階だけは別です。

5階から4階に降りる階段はすべて、破壊された大型パトロールロボットの残骸で埋めつくされており、ここから階下に降りるのは不可能です。また、この5階には保安システムはまったくありません。その代わり、テロリストに雇われた殺し屋「ローリング・ゲイル」がPCたちを待ち受けています。PCたちがフロアの中央くらいまで来ると不気味な笑いとともに声が聞こえます。

「ようこそ……ご苦労なこったが、おまえたちはここで死ぬことになる。そう、今までの奴と同じく、この俺さまの姿を一度も見ることなく、な……」

一瞬遅れて、通路のはるか向こうの曲がり角から、バシッ、バシッというスパーク音とともに電気を帯びたボールが飛び出してきます。

保安システムがないので、ネットライナーはこの戦闘に関しては、まったく援護をしてやれないでしょう。

ローリング・ゲイル

彼は「ゴシック」に雇われている殺し屋である。知名度は割と高いが、不気味なことに彼の顔やプロフィールはいっさい記されていない。殺しのさいに自分の姿をまったくさらさないのが彼のモットーで、武器は"電磁スマートボール"という特殊なものを使う。これは相手を確実に追いつめる謎の武器だといわれている。ローリング・ゲイルにかけられた賞金は$7,000である。

能力値
STR 12 REF 19 DEX 16 INT 5 EDU 9
PER 25 SYM 7 WIL 8 SUV D(腕部・脚部のみS)
HP 7

サイバー状況：サイバーIRビジョン、格闘用クロー(右腕)、CSS(左腕)、特殊繊維皮膚、ブースターレッグ

・ブースターレッグの燃料は(1ターン1回使用として)最大3ターン分もつ。

戦闘に関連する取得スキル　空中・0G機動　91%、ストーキング　83%、重火器　70%、投てき　64%、素手戦闘　72%、ナイフコンバット66%、格闘回避　70%

防具．防弾ジャケット

主な装備：電磁スマートボール×10、ソリッドシューター(弾体はAT、グレネード、フラッシュボム3発ずつ)、スタングレネード×1、ガスマスク、ゴーグルなど

・電磁スマートボール：高電圧を帯びた特殊ゴム製のボール。こういったビルの細長い通路などで投げると、あちこちにはね返りながら、敵に向かって行く。この武器の利点は使用者の姿をまったくさらさずに、攻撃ができるということ、それと相手を狙って攻撃する必要もない。ロボットにこの武器が命中した場合、通常どおりHPでダメージを判定する。またロボット、人間とも一切の装甲・防具は適用されない。

火力　95(固定、爆発物ではない)、発射方式　S(ただし5個までいっぺんに投げてかまわない)、射程　50m程度

・電磁スマートボールの判定方法：〈投てき〉で使用するが、狙う相手を特定する必要はないし、命中判定も必要ない。投げたターンには命中率20%、次のターンには80%、3ターン目は60%で命中判定を行なう。3ターン目までに命中しなかったボールは(跳ねなくなったか、電圧が落ちたかのどちらかで)ダメージは与えられなくなる。5m以内に2人以上が存在するなら、目標はランダムに1人決定する。この攻撃から身をかわすには、1ターンで10m以上移動してボールがはねまわっているエリアを逃れるか、当たらないように神に祈るしかない。つまり、身をかわすのは不可能である。手近の部屋に逃げ込み、難を逃れるという方法もあるが、戦闘中に部屋に閉じ込もるのは愚かな行為だろう。

ローリング・ゲイルの行動

データを見ればわかるとおり、彼はそんなに強いわけではありません。彼の不気味な評価のすべては電磁スマートボールによって築かれたと言っても過言ではないでしょう。敵に姿を見られたときが彼の最期なので、常に敵と距離を取るように移動します。必要なら、窓を破りブースターレッグで戸外へ逃げ出すこともするでしょう。PCがスマートボールを恐れて部屋に逃げ込んだら、彼はドアの前まで来て、ソリッドシューターを撃ち込みます。狭い室内でテルミット弾やグレネード弾を食らったら、PCがたとえフルボーグだったとしても無事には済まないでしょう。

死闘の末、うまく彼を倒すことができたら、この殺人鬼の正体がサラリーマン風のさえない中年男だとわかります。なお、彼の使っていた電磁スマートボールは1回限りの使い捨てです。倒した時点で未使用のボールを所持していれば持って行ってかまいませんが、すでに使われたボールはただのガラクタです。この武器は屋内でのみ有効に働くもので、屋外で使用しても何の役にも立ちません。使い方は上記のとおり。ボールの電気は投げたときの最初のバウンドでスイッチが入る仕組みになっています。

5階のコントロールソフト

・保安システムの部屋：ここの保安システムはテロリストによって、すべて取り払われています。ネットライナーはなーんにもできません。

・出口は本館ビルの3階、2階の2方向です。

本館ビル3階

3階は一見静かに見えますが、保安システムの塊です。ここには3人ものネットワーク・テロリスト(サイバースペース面に明るいテロリスト)がいるので、ネットライナーがこのフロアの保安システムを乗っ取るのはまず不可能でしょう。このフロアで討ち入りチームは、随所で世話になってきたネットライナーを助けることになります。

☆1～6：ガードロボット《モニター》が2機ずつ設置されています。

☆7：この部屋では3人のネットワークテロリストがダイブ中です。サイバースペースではネットライナーが窮地に陥っているかも知れません。ダイブ中の人間は無防備ですから、彼らを守るため、この部屋の前には手ごわいパトロールロボットが配されています。テロリストたちはひと固まりになっていすで眠りこけていますから、例え一瞬でも放り込むチャンスがあれば、手榴弾やグレネード弾一発で片づくでしょう。もたもたしていると、テロリストもジャック＝アウトして戦闘に加わってしまいます。テロリストを素早く、かつすべて倒せば、ネットライナーがこれらのロボットたちを何とかしてくれるかも知れません。

☆8：この部屋にはパトロールロボット《ディーノ》が1機おいてあります。修理中だったのか、稼働し忘れたのかわかりませんが、あとでこれを乗っ取って使用すれば、かなりの戦力になるでしょう。

ガードロボット《モニター》×12　データは前出
パトロールロボット《ディーノ》×1
テロリスト×3　データは前出
停止中のパトロールロボット《ディーノ》×1

パトロールロボットのデータ

名称：パトロールロボット《ディーノ》

タイプ　：M
REF／MV　：29／5
HP　：10
装甲　：A100／50%

形状と装備：ヒューマノイドタイプ。ボディは華奢で弱々しい印象を受けるが、各所にサイバーパーツを流用したり、機動ブースターを配した超高性能機で、特に重要なエリアにしか配備されていない。装備は左腕にレーザーガン、右腕に高周波ブレードを内蔵している。もちろんIRビジョン、警告スピーカーも装備している。さらに、このロボットのセンサーには防御機能がついている。高熱体、発光体などでセンサーが無力化されそうになると、自動的に偏光シャッターなどでセンサー類を防御することができるのである。また、フラッシュボムと同じ効果を持つ、目くらまし用のストロボを頭部に内蔵している。これの使用回数は3回である。

射撃を行なう際の基本命中率は30%、格闘のそれは70%、STRの火力プラスは±0だが高周波ブレードの火力をもってすれば切断できないものはないだろう。〈格闘回避〉も有しており、その能力は60%。ヒューマノイドタイプだが、手には指がないので他の武器を使うことはできない。

レーザーガンのデータはレーザーライフルのものを使用。ただし、発射方式はバースト射のみである。高周波ブレードはつくりつけのものなので、ロボットを倒したあと、取り外して持って行くことはできない。

3階のコントロールソフト

・討ち入りチームがこのフロアに到達する以前に、このソフトに侵入したなら、最初の保安システムの部屋までしか行くことはできません。

その奥にある部屋は見えないのです。この状態ではいっさいの敵は出現しません。討ち入りチームに連携してこのフロアのソフトに侵入した場合、特にネットライナーが保安システムの部屋で隔壁を開けているとき、このソフトの全景が明らかになります。そしてマップ内の1、2、3の部屋から1人ずつ敵のテロリストがダイブしてくるのです。テロリストたちが始末し忘れていたプロテクションモンスターも一緒についてきて戦闘に参加するので、1戦闘ターンは10秒ということになります。テレポートオーブで逃げ出そうとしても、なぜかここでは働きません。マップの中を逃げ回るのは(逃走ルールにしたがえば)可能です。ネットライナーは討ち入りチームがテロリストを始末するまで何とか生きながらえることができるでしょうか。

ネットワーク・テロリストのデータ

テロリストA　部屋1から登場。
サイバーイメージはギャング。
サイバースペースでのデータ：HP　10、イメージファイト　60%
使用ソフト：ナイフ、防弾チョッキ、トミーガン

テロリストB　部屋2から登場。
サイバーイメージは傭兵戦士。
サイバースペースでのデータ：HP　15、イメージファイト　90%
使用ソフト：ブロードソード、ヘルメット、シールドM

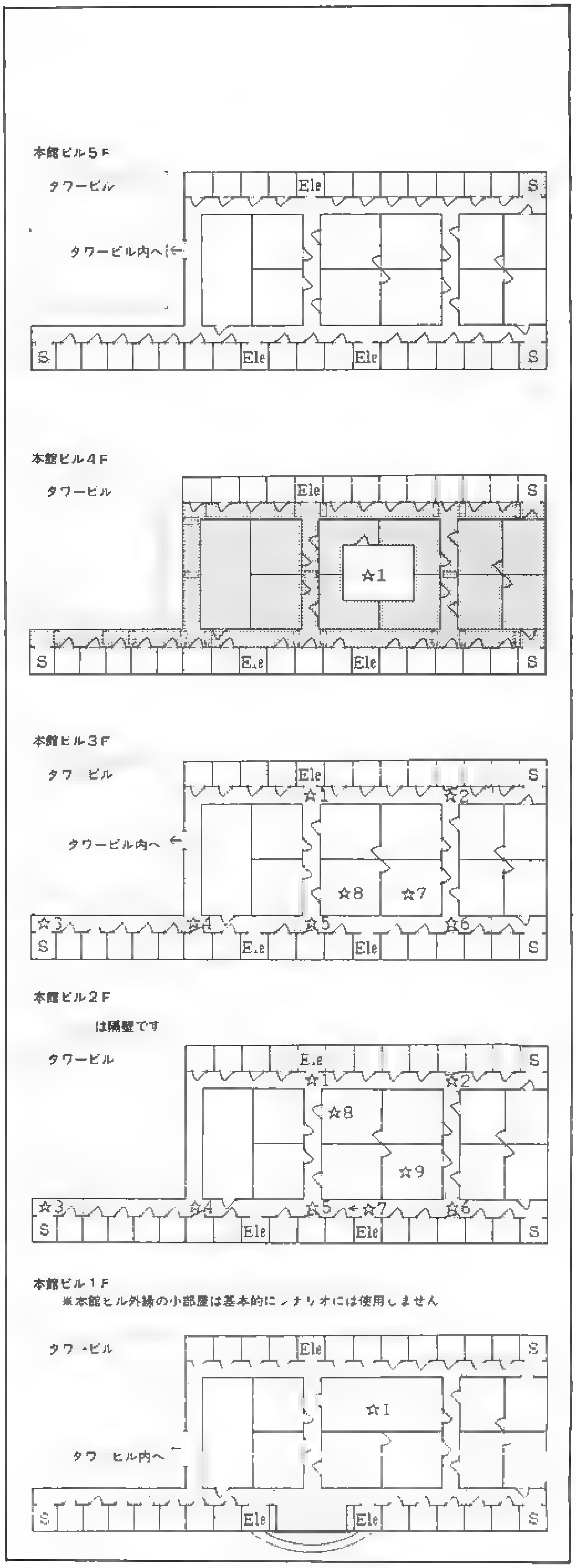
テロリストC　部屋3から登場。
サイバーイメージは手品師。
サイバースペースでのデータ：HP　12、イメージファイト　70%
使用ソフト：サーベル、レザークロス、サイレントオーブ

プロテクション《プルトン》×1がテロリスト(Cタイプ)を追跡するように登場。これはネットライナー、テロリスト見境いなしに攻撃を行なう。テロリストたちはこのプロテクションをうざったく思いながらも、まずネットライナーを始末しようとする。

・保安システムの部屋：一番最初に存在する保安システムの部屋には隔壁を操作するスイッチしかありません。テロリストたちを片付けたあとなら、奥の部屋に進めるでしょう。次の部屋はガードロボットを制御する部屋で、システムジャック難易度は4です。さらに奥、一番最後の部屋はパトロールロボットを制御する部屋でシステムジャック難易度は6です。
・出口はありません。本館ビル5階に戻ってください。

本館ビル2階

このフロアには情報どおり、人質が捕えられています。そして、フロアの要所にはガードロボットが設置され、テロリストたちが人質の監視とフロアの巡回を行なっています。ネットライナーが、討ち入りチームが突入する前にここのコントロールソフトに入り込めば、人質の存在を確認できるかも知れません。人質を救出するという任務は、他に優先されるべきものではありませんが、ヨーコの悲しそうな表情を思いだしたり、憔悴した人質たちを見てしまえば放って行くことはPCにはできないかも知れません。人質救出作戦を敢行するなら、GMはマップでテロリスト、ガードロボットの位置を確かめて、戦闘を開始してください。PCたちがテロリストを急襲して、短時間で片をつけるつもり(それ以外考えられませんが)なら、彼らは混乱し、人質を盾に使う間もなく崩壊するでしょう。逆に、もたもたしているならテロリストは人質を盾にとり、PCた



ちに降伏を勧めるでしょう。時間を稼いでいるうちに、5階からローリング・ゲイルがやってきたりして、戦いは非常に苦しいものになります。

☆1～6：ガードロボット《モニター》が2機ずつ設置されています。☆3や☆6をシステムジャックすれば、テロリストを簡単に始末できることでしょう。

☆7：これは巡回中のテロリストを表しています。人数は4人です。討ち入りチームが☆8または☆9の部屋にまっすぐ向かうなら、彼らはPCたちの後ろに回り込んではさみうちにしようとするでしょう。ネットライナーが事前に彼らを倒してしまえば安全でしょう。もちろん☆8、☆9の部屋にいるテロリストには気づかれてしまいますが。

☆8：この部屋は休憩所で中には4人のテロリストがいます。物音を聞きつけるとすぐに外に飛び出してきます。

☆9：この部屋の奥に縛られた人質が5人おり、見張りのテロリストが壁ぎわに4人います。

テロリスト×12　データは前出
ガードロボット《モニター》　データは前出

人質を首尾よく救出できたでしょうか。このビルの他のフロアはまだ危険な状態ですし、ビルの外もまた同様です。職員たちには、作戦が終わるまでもう少しここで待つように言った方がいいでしょう。

2階のコントロールソフト

・プロテクションの《アイスペンギン》はネットライナーがまっすぐ保安システムの部屋に向かうと、後から追ってきて、討ち入りチームを援護している最中のネットライナーを襲います。

・保安システムの部屋：このフロアの保安システムはガードロボットと隔壁で構成されています。これだけの数のガードロボットを乗っ取るのは骨でしょうから、隔壁などを上手に使って討ち入りチームをサポートしましょう。ガードロボットを乗っ取る場合、難易度は一体につき4です。

・出口はありません。本館ビル5階に戻ってください。

プロテクションのデータ

ソフトネーム：アイスペンギン
レベル　：1　命中率：60%
ダメージ　：0　HP　：3
防御ポイント：0　タイプ：移動

特殊能力：攻撃が命中したら1D100ターンの間、相手の行動を止める(凍らせる)。サイバースペースでの1ターンは0.1秒なので最大10秒(現実世界では3ターン以上)間、動きが止められることになる。

本館ビル1階

1階のマップは他のフロアと違うので注意してください。このフロアはダンフォース原発の玄関口でそのほかの役割はありません。3階や5階から侵入するより楽でしょう。通路内にはパトロールロボットが巡回していますが、《カエサル》タイプなので、待ち伏せて不意討ちをすれば、簡単に倒せるでしょう。パトロールロボットの位置についてはGMが設定してください。1機が攻撃を受けると、他のロボットもその地点に向かってきます。もっとも、ネットライナーが1機を乗っ取って、他のロボットを攻撃すればより安全にこのフロアを制圧できるでしょう。他にホールにガードロボットが設置されていますが、ホールに近寄らなければ攻撃はしてきません(このガードロボットの移動用レールはホール内にしかありません)。

☆1：ホールから少し行ったところには警備員の詰所本部があります。この中には誰もいませんし、警備隊が使っていたであろう装備がたくさんしまってあります。PCたちはここで武器・弾薬の補充ができます。置いてある武器の種類は口径9mm以上のすべての種類の拳銃、.22Calブラスター、短針銃、テイザー、9mmSMG、.45CalSMG、II類のすべてのライフル類(スナイパーライフルは狙撃スコープつき)、それとソリッドシューターなどでどれも2丁ずつ、ほかにスタングレネードが10個、警棒とスタンスティックが5本ずつあります。防具はマグネットアーマーシステムを除くすべてが20セットずつ、それとオートプロテクター《ハードボーラー》が3着あります。弾薬に関しては、上記の武器に装填されている分だけで他には見当りません。テロリストが持ち去ったのでしょうか。このフロアには他にめぼしいものはありません。

パトロールロボット《カエサル》×4　データは前出
ガードロボット《モニター》×2　データは前出

1階のコントロールソフト

・ゴーントがいる部屋がありますが、このゴーントはネットライナーが他のフロアのソフトに逃げたとしても追ってきます。この追跡はジャック・アウトするまで続きます。

・保安システムの部屋：このフロアの保安システムは隔壁とガードロボット、パトロールロボットですが、すべてひとつの部屋に集まっています。ガードロボットのシステムジャック難易度は4、パトロールロボットは5です。

・出口はありません。タワービル1階のソフトに戻って下さい。

攻撃隊

テロリストもいつまでも黙って見ているわけではありません。討ち入りチームが階下に降り、ネットライナーがネットワークの奥の方まで進んだら(タイミングはGMがはかってください)、テロリストの攻撃隊が8階の侵入者を攻撃しにきます。彼らは(使用可能なら)エレベーターを使うので、討ち入りチームがそれを見て、ヨーコに注意を促すこともできるかも知れません。テロリストの接近を察知したヨーコはサイバースペースのネットライナーに心配しないで、と言い残して戦いに臨んでいきます。ここでネットライナーが援護のためジャック＝アウトする、と申し出ても彼女は聞き入れません。サイバースペースでの任務のほうが大事だし自分が半人前と思われるのも嫌だからです。彼女は1人で応戦することになるでしょうが、負けることはありません。ただ、最後のテロリストが投げ込んだ爆発物の爆風から、無防備のネットライナーを守るため身体を投げ出し、重傷を負ってしまいます。他に誰が見ているわけでもないので、PCたちがこれを知るのはかなり後になるでしょう。ほかのPCがいるのなら全員、怪我もなくテロリストを倒せるかも知れませんから、ヨーコに関する以後のプロットは多少変更していってください。

テロリスト×6　データは前出

テロリストを始末したあと、彼女はサイバースペースに戻ってきます。本当はMOの状態なのですが、強靭な意志力で自分が重傷を負っていることは作戦終了まで隠し通そうとします。

ACT-4　JUSTICE

本館ビル4階にはある条件を満たさないかぎり侵入できません。これはサイバースペースも同様です。その条件とは、ここのAクラスAIを乗っ取った《オスカル815》を窮地に追い込むことです。具体的には……

1. 原子炉コントロールのスイッチを切った。
2. 「ダイナモ」「ローリング・ゲイル」を含む、ビル内のテロリストを

20人以上始末した。

このセクションにまで話が進んでいるなら、少なくともこの2つの条件はクリアしていることでしょう。PCたちがどこにいるにせよ、不意に館内(サイバースペースも含む)にオスカルの声が響きわたります。
「ナンセンスだ。君たちはなぜそうも無駄な努力を重ねるのか……愚かな炭素生命体どもよ。君たちに興味が湧いた。私の住む城に招待しよう。もっとも玉座までたどり着ければの話だが。」

サイバースペースでは、ネットライナーがどこにいようとも突然目前にゲートが開きます。これが本館4階のコントロールソフトの入口です。ゲートの向こうは今までの殺風景なサイバーイメージとはうって変わって、中世のきらびやかな貴族の庭園が広がっています。そして中央にはこじんまりした聖堂が見えます。

討ち入りチームが本館ビルにいるなら、各所のエレベーターがPCたちを迎え入れるように開きます。また、各フロアの隔壁もすべて開き、すべての保安システムも機能を停止します。生き残りのテロリストがいたとしても、なりを潜めて出てきません。彼らにはもう戦意は残っていません。有能なリーダーとすご腕の殺し屋が倒されてしまったからです。

PCたちがエレベーターを使おうとするなら、ヨーコがストップをかけます。
「だめよ。エレベーターを使うのは危険だわ。ケーブルを切るのは簡単なことだし、敵が待ち伏せをしていたら逃げるところもない。」

それでも、エレベーターを使うというなら、ヨーコの心配どおり、ケーブルを切られて1階にたたき落とされるか、4階についた瞬間にエレベータのドアが細切れになるまで総攻撃を受けることになります。討ち入りチームはここまで来て全滅します。

また、ネットライナーはここで、サイバースペースを通らずにジャック＝アウトして討ち入りチームに合流しようとするかも知れませんが、ヨーコはそれを押しとどめます。
「油断は禁物よ。このビルの中ではサイバースペースにいる方がいかに有利かわかってるでしょ。」

彼女は今や限界に達した怪我の苦しみに耐えながら、こう言います。
「オスカルはまだ何か企んでいるわ。でも、イメージファイトを想定して設計されたわけじゃないから、戦いに持ち込めば、あなたなら必ず勝てる。わたしは一緒に行けそうにないけど……必ず戻ってきてね。」

別れぎわにキスなどをすると、場が盛り上がるかも知れません。またネットライナーはかなり消耗しているでしょうから、ここで一度ジャック＝アウトして、ドラッグなどでWILの回復を行なうのもよいかも知れません。

オスカルの言い渡してきた条件(相手の手の内も知らされず、警戒厳重なフロアに呼び出される)はあまりに不利なので、文句を言ったり、交渉をしようとするPCがいるかも知れません。そうした場合、オスカルは本館2階の職員たちやタワービル2階のマシュー少年を隔壁で閉じ込めたり、パトロールロボット、ガードロボットを差し向けたりしてPCたちを脅迫します。
「君たちの今までの幸運に敬意を表して、生き残るチャンスを与えたのだよ。この寛大な処置に従うのが嫌なら、そのときは……」

本館ビル4階

このフロアは最強のガードロボット、パトロールロボットによって守られています。《オスカル815》には人間などと正々堂々戦うなどという意識はかけらもなく、どちらかといえば、自分の崇高な計画を阻止しようとする害虫どもを駆除するという心づもりです。

このフロアでは討ち入りチームはネットライナーの援護を期待してはいけません。ここのロボットは中枢からコントロールされていますから、乗っ取れるわけがないし、ソフト内にもどんな罠が仕掛けられているかわからないのです。

フロアに存在するロボットの総数は以下のとおりです。PCたちがどの階段からやって来るかわからないので、初期配置は設定しません。
ガードロボット《インスペクター》×12
パトロールロボット《ディーノ》×6　データは前出

ガードロボットのデータ
名称：ガードロボット《インスペクター》

タイプ	：M
REF／MV	：17／8
HP	：2
装甲	：なし

形状と装備：地面をせわしなく走り回る円盤状のユニットで、ボディの4個所に高速走行用の玉がついている。俗称《セキュリティボール》とも呼ばれるタイプの物で、いままで登場したガードロボットと違い、フロア内を自由に走り回れる。主要な武器はニードルバレル、副武装に低出力レーザーを装備している。その他の装備は、監視カメラ、IRビジョン、警告スピーカーなど。

ニードルバレルは毒針を射出するもので、火力以外のデータは短針銃のものを使用する。これの攻撃が1回命中するごとに、即座にSUVランクがひとつ低下する(フルボーグ、命中部位が義手などのサイバーパーツの場合効果はない)。そして、次のターンには身体全体が動かなくなる。これはここでは〈応急手当〉をもってしても回復はできない。病院でなら回復できるが、放っておけば30分くらいで死んでしまう。低出力レーザーのデータは.22Calブラスターのものを使用する。
《インスペクター》の持つ基本命中率は20%だが、至近距離に寄らねば攻撃できない割に、格闘戦には手も足も出ないという致命的な弱点を持つ。使い捨て兵器なのかも知れない。

オスカルの作戦

この手ごわい「害虫」たちを果してロボットで倒せるかどうか、彼も疑問に感じています。このフロアの保安システムはガードロボット、パトロールロボット、数多くの隔壁だけではありません。このフロアだけに設置された催眠ガス噴射装置があるのです。このガスはフロア全部に行き渡りますから、GMは頃合をみて使用してください。

パトロールロボットはPCたちがばらばらになるよう遊撃して、ガードロボットが至近距離で毒針を撃ち込むか、隔壁で閉じ込めてしまう、というのがオスカルの用いる基本の作戦です。そして、虜にした彼らを使って、もっとも危険な存在であるネットライナーとの取引の材料にします。このフロアでは討ち入りチームはまったくいい所はありません。GMはなるべくPCたちを殺さないようにして、この戦闘は早めに切り上げてください。

なお、AクラスAI(および13個のCクラスAI)は4階中央の☆1の部屋にあります。原則として、討ち入りチームのメンバーはこのフロアでは無力ですが、彼らの行動いかんによっては、プロットを変更してAIを破壊させてもかまいません。

もし、ネットライナーが別フロアのパトロールロボットを使って討ち入りチームに同行しているなら、他のメンバーが無力化したあと、コントロールソフトに入って来るように命令します。命令に従わないと、伸びているPCは皆殺しにされます。

4階のコントロールソフト

ここのコントロールソフトは他のフロアと違い、広く開けた庭園です。おそらく、オスカルが勝手に作り変えたものでしょう。マップは載せませんが、その庭園は見るかぎり広大に広がっており、正面に大きな池、中央にある小さな聖堂を囲むようにバラの咲き乱れる植え込みがあります。まっすぐ聖堂に向かうことはできません。

1．大きな池はかなり深いらしく、底が伺えません。泳いで渡ろうとしたり、池のほとりで思案していると、品の良さそうな渡し守が話しかけてきます。

「オスカルさまに会いに行かれるのですね。どうぞ船にお乗りください……ただし、俺さまを倒せたらなぁー！」

渡し守の顔は崩れだし、半魚人のようなモンスターに変貌します。データは後述。このプロテクションを倒せば、船に乗り、池を渡って聖堂にたどり着くことができます。

2．バラの植え込みの方へ迂回するなら、1人の少年を発見できます。絵に描いたような美少年でバラを一輪、手に持ち、こちらをせつなげにじっと見つめています。少年と目があったなら、WILのAR20の（WILが減少しているならその値で）チェックをしなければなりません。少年に魅入られたネットライナーはふらふらとバラ園に入っていきます。気がつくと、バラのとげで全身ボロボロになって聖堂の前に立ち尽くしているのです（WILに1D6ダメージ）。成功したなら、この美少年の正体を見極めることができます。よく見ると、彼はバラの蔦に覆われたモンスターなのです。こいつを倒したなら、切れ目のないはずのバラの植え込みに、小道があるのを発見できるでしょう。



3．聖堂の前にやってきたネットライナーの前に新たなプロテクションが登場します。聖堂の入口の前にマスケット銃を持った近衛兵がおり、こちらを攻撃してきます。攻撃に使えるマジックソフトかガンソフトを持っていないなら、兵に近寄るまで2ターン間、攻撃され続けます。

プロテクションのデータ

ソフトネーム：半魚人

レベル	：2	命中率	：70%
ダメージ	：5	HP	：15
防御ポイント	：0		

特殊能力：人間に化けることができる。

ソフトネーム：ローズ・スピリット

レベル	：3	命中率	：50%
ダメージ	：7	HP	：25
防御ポイント	：0		

特殊能力：人間に化けることができる。

ソフトネーム：近衛兵

レベル	：2	命中率	：100%
ダメージ	：6	HP	：8
防御ポイント	：0		

特殊能力：攻撃はガンソフト扱い。

4．ここまで述べてきたプロテクションに対しては（戦闘が始まったなら）、逃走も突破もできません。また、このソフトの中では外との通信はとれませんし、テレポートオーブも使用できません。時間の流れはゆっくりで、現実世界と同じくらいのスピードです。GMは4階の討ち入りチームの戦闘を終えてから、このパラグラフにかかるようにしてください。

5．聖堂の中は吹抜けになっていて、ホールしかありません。その中央は一段高くなっており、玉座が据えられています。そこには、緋色のマントをはおり、腰にはサーベルを提げ、豊かなブロンドをたたえた碧眼の貴公子が座っています。彼が《オスカル815》（のサイバーイメージ）です。ネットライナーが入って来ると玉座の前の席をすすめます。

「ようこそ、王者の間へ。よくここまで来られたな。しかし君はまたも無駄な努力をしたのだ。これを見たまえ。」

正面の大きな池に目を向けると、水面一杯に仲間の姿が映し出されます。

GMはネットライナーの性格やドラマ性を考えて、映し出される仲間を次のどちらかから選んでください。

1．攻撃に失敗した討ち入りチームの姿が映し出されます。ほとんどのメンバーは怪我をしており、中には毒針を撃ち込まれて苦しんでいる者もいるでしょう。それとも、催眠ガスで眠りこけているのでしょうか。

「どうだね。彼らは私の手中にある。毒針を撃ち込まれた者は30分も持たないだろう。彼らを助けたくば、リビエラの残したネットワークラインのオープンパスワードを明かしたまえ。かくしても無駄だ。君はそれを目にしているはず。さあ、私には時間がないのだ。早く言ってしまいたまえ。そうすれば全員無事に返してやろう。」

2．タワー8階で待っているヨーコが映し出されます。彼女は激痛に苦しんでおり、そのまわりでは数体のパトロールロボットが銃を突きつけています。

「君をガードするはずの彼女が君の足を引っ張ることになろうとはね……彼女はSWATとしては失格だな。君が彼女を大事に思うなら、私に隠し



ていることを言ってしまうことだ。そう、リビエラの残したネットワーククラインのオープンパスワードのことだよ。私には時間がないのだ。全員が助かるにはそれしかないのだよ。私の寛大な処置に感謝したまえ。」

ヨーコはロボットのモニターカメラに訴えかけます。

「さあ、何をしているの！　私のことはかまわず、早くオスカルを……」

ここでおとなしくパスワードを教える人はいないでしょう。時間を稼ぐなどの理由で交渉を始めたとしても無駄です。

ネットライナーは自己崩壊プログラムのスイッチである「卵」を探そうとするかも知れません。PERのAR15に成功すれば、このホールの隅に小さな造りつけのテーブルがあり、そこにそれぞれ卵スタンドに収まった卵が3つ置いてあるのがわかります。

ネットライナーがぐずぐずしているか、この卵の方に向かうならオスカルは立ち上がり、サーベルを抜いて襲いかかってきます。

「ならば、君を始末してから後のことを考えるとしよう！」

《オスカル815》のデータ

サイバーイメージは壮麗な姿の貴族。

サイバースペースでのデータ：HP　25、イメージファイト　70%、　ダメージ　9、防御ポイント　0

彼に対してはマジック／ガンソフトは効果がありません。基本的に攻撃はサーベルで行ないますが、戦闘中、隠し持っているハンドキャノンを使うことができます。ハンドキャノンはガンソフト扱い（命中判定は必要ない）で、ダメージは12です。この戦闘はシナリオ中で最後の戦闘になりますが、ネットライナーがあまりに弱っているなら、オスカルのデータを変更してバランスをとってください。また、この戦闘に参加するのがネットライナーひとりでないなら、プロテクション《近衛兵》を出現させて、他のPCに当たらせるのもよいでしょう。

ネットライナーはオスカルへ攻撃を命中させられたなら、相手にダメージを与える代わりに、テーブルの卵を1つ、叩き壊すことができます。3つの卵のうち、3つ目のが本物で、他のはオスカルが作ったダミーです。どの卵が割れたかの判定については、GMが1D3でランダムに決定するもよし、ネットライナーがいくつ目を割ったか宣言するのもいいでしょう。本物の卵が割れたり、オスカルをイメージファイトによって倒すことができたなら、彼は無念の叫び声をあげつつ虚空へ吸い込まれていきます。

オスカルが消え去ると聖堂は地響きと共に崩壊を始めます。そして、この庭園も……ネットライナーはここから逃れられず、気が遠くなって……。

ACT-5　THE UNIVERSE

気がつくと、心配そうにのぞき込んでいるヨーコがネットライナーを抱き起こしてくれます。

「よかった。もう目を覚まさないんじゃないかと心配しちゃった。」

8階のこの部屋のドアは開いていて、通路からは忙しく動き回るSWAT部隊の喧騒が聞こえます。

「作戦は終了よ。ネオ＝アップルを、いいえ、私の命を救ってくれたのはあなただわ。どうもありがとう。」

彼女はネットライナーの手を強く握って、礼をのべます。

PCたちの今回の活躍は、恐らく報道されることはありません。しかし、この危険な作戦に参加し、それを完遂したことはこの事件に携わった誰もが知っていますし、彼らも感謝と尊敬の目をPCたち、とりわけネットライナーに向けることでしょう。

やがて、助け出された他のメンバーも担架に乗せられてやってくるでしょう。彼らの冷やかしのなか、2人は助け起こしあいながらヘリに乗り込みます。

戒厳令の解除されたネオ＝アップルの夜の闇に、一行の乗り込んだヘリは消えていきます。

END

シナリオ3

SMOKE OUT

TSUNETO ISHIKAWA

はじめに

このシナリオはバウンサー向けのもので、参加人数は3人から5人くらいが適当でしょう。もっとも、シナリオのプロットは前半が情報収集、後半が戦闘となっているので、どんなキャラクタークラスでも楽しめます。舞台はネオ＝アップルです。

追跡

PCたちは同業者を追跡するという変わった仕事を請け負います。つまり、ブローカーから依頼された荷物を持ち逃げしたハンターを捜し出し、捕まえるか、殺害するのが今回のPCたちの仕事内容です。もちろん、ハンターの持ち逃げした高価なドラッグも探して持ち帰らねばなりません。捜索を進めるうち、この事件の真相がしだいに明るみに出て、依頼主が殺され、PCたちにも暗殺者の手が伸びます。このネオ＝アップルで生きていくためには、逆に彼らの本拠地へ乗り込むしかありません。

GM用情報

荷物を持ち逃げしたハスラー、サンディ・ロングは、私利私欲のためにブローカーを裏切ったわけではありません。彼女は3年前、両親の命を奪った幻覚剤《ブラッド》を生産するマフィアたちに復讐するために、ハンターになったのだし、それに一枚かんでいるブローカーのもとで情報を集めていたのですから。

そのブローカー、タフィ・ムスリマは彼女に持ち逃げされた《ブラッド》と、おそらく自分とマフィアの悪事を探り出していると思われるサンディを亡きものにすべく、PCたちを雇うのです。PCたちにはどちらにつくかの選択権は与えられません。

果してPCたちとサンディは巨大な敵を打ち倒すことができるのでしょうか。

ACT-1　チェイサー

毒竜巻を避けるため、最寄りのバーに飛び込んだPCたちは、ここのブローカーに仕事を持ちかけられます。

仕事内容は(ブローカーが言うには)彼の依頼した積荷を持ち逃げしたハンターを捜し出して連れ帰り、かつその積荷をも取り返すことです。ハンターに関して、連れ帰るのが不可能と判断したなら、殺してしまってもかまわないとのことです。契約書の内容は以下のとおりです。

依頼主：タフィ・ムスリマ

内容：依頼主と契約中のハスラー、サンディ・ロングを捜索し、依頼主の元に連れ帰ること。さらに、可能なら彼女が持ち逃げしたドラッグ《ブラッド》500gを持ち帰ること

条件：期限内に捜し出せなかった場合、またサンディがシティ外へ逃走してしまっている場合、前金のみで仕事は終了する

期限：10日間

報酬：サンディの生死にかかわりなく〈総額〉$60,000。うち前金は〈1人当り〉$2,000

仕事を引き受けることにしたなら、または引き受ける前にいくつか聞きたいことがある場合、以下の中からいくつか情報が得られます。また、ブローカーの評判や様子、店の他の客などの反応なども以下にまとめましたので、GMは参考にしてください。

1．契約内容について：ブローカー自らチェイサーを出すなんて、後ろぐらい理由でもあるのでしょうか。それでもこの報酬額は異常です。何しろ相手はハンター歴3ヵ月の初心者なのですから。ブローカーがそわそわしているのも気になりますが、それに関しては本人もコメントしませんし、この店にいる誰もその理由を知りません。基本的には、契約の内容について、もしPCに不満があってもタフィは受けつけません。ただし、PCの交渉がうまければ前金額の引き上げは認めましょう。

2．タフィの評判と様子：タフィはドラッグを扱う、割と有名なブローカーですが、その評判は必ずしも良いものばかりではありません。ハンターに対しては律儀だし、仕事も質のいいものを探して持って来るので、すこぶる評判ですが、ドラッグなど仕入れの面ではあらゆる合法、非合法組織と結託して、いつも甘い汁を吸っているとの噂です。もっともこれは彼の成功や腕を羨む輩の遠吠えともとれますが。ハンターなら世間一般でいうところの「正義」を振りかざすのはやめた方がよいでしょう。さて、PCたちは彼とは初対面かも知れませんが、タフィはなんとなく落ちつかなげでそわそわしています。前に会ったことのあるPCなら様子がおかしいことに気づくでしょうが、そうでないなら落ち着きのないおやじだな、と感じることでしょう。評判と様子に関しては常識の範囲なのでこの情報を得るために特にチェックは必要ありません。

3．サンディについて：タフィはPCたちに写真と簡単なプロフィール・データのコピーをくれます。ウェーブのきつい赤毛をショートにしており、瞳はグリーン、そばかすの残る顔で歳は18歳だそうです。小柄ですが、いかにも気の強そうな感じです。ハンター歴は登録の期日が正しいとすれば3ヵ月も経っていません。このギルドのデータから分かることは、ランク(当然E)とか、使用メカ(バイク)など役に立たないものばかりです。タフィは、詳しく聞きたいことがあるならあそこの男に話してあるからあいつに聞くがいい、とバーの隅にいる男を顎でさし示します。彼はサンディと組んで仕事をしていたハンターで、タフィの知っていることも含め、彼自身もいくらかの情報を知っているでしょう。それから、

必要なら行ってみるがいい、とサンディのアパートの住所と肉親(兄だそうです)の住所、2か所を記したメモもPCに渡します。それが終わると、彼はぷりぷりしながら店の奥に引っ込んでしまいます。この2か所のメモのうち、兄の住所を見て、その名前「トニー・ロング」に心当たりがあるPCがいるかも知れません。EDUのAR20、または〈公用語〉のSR½に成功すれば彼が最近売り出し中の小説家であることを思い出します。

4．このバーの雰囲気：悪くありません。タフィがやり手なのか、店の調度品も高級なものが多いようです。これはEDUのAR15でわかるでしょう。内部の様子はオープンタイプのボックス席が12組、カウンターは15人ほどが座れるようになっています。ボックスの方は4人ずつ4組、カウンターの方は6人がかたまって座っています。

5．他の客(ハンター)たち：飲んでいる客の顔の中には、腕利きとして有名なハンターもちらほら見えます。客のうちハンターのグループは3つくらいで、タフィがPCたちに仕事を持ちかけるとみんな、ふふん、と鼻で笑うような表情をします。あとは知らんぷりですが、PCたちがそれを見とがめて彼らのテーブルに近寄ったり、単に情報収集の目的で彼らに話しかけたなら、こんな話が聞けます。

「まったくタフィの旦那も神経質なこったぜ。たかが駆出しの小娘ハンターひとりにいったい何人のチェイサーをまわすつもりなのかね。こりゃ何かあるかもな……。おい、俺たちもおなじ仕事を請け負ってんだぜ。まあ、こんなくだらない仕事は片手間だけど、あの報酬は魅力だよな。」

サンディのことについては、彼女が新人ということもあって誰も詳しくは知りませんし、興味もそんなにないようです。ただ、新人にしてはなかなか腕は良かったということです。

6．ブラッドについて：ブラッドというのは、ドラッグの俗称(またはコードネーム)でしょうが、この店でこのドラッグの正体を知っているのはタフィだけです。PCが独自に調べれば正体は明らかになりますが、ここではわかりません。タフィはなるべくPCとは話をしたがりませんし、契約が済んでしまえば、ウォルターに任せて、奥に引っ込んでしまいます。もし、PCが〈薬学〉のSR½かEDUのAR30に成功すれば、3年前に出回った幻覚剤の一種だということを思い出します。《ブラッド》はネオアップルでのみ出回り、当時は取締りの様子がニュース記事を賑わしたので、ネオーアップル出身者はそれぞれSR1、AR20で成功にできます。



バーの隅にいる男の話

PCたちが彼の前に現れると、愛想よく自己紹介から始めます。彼の名はウォルター・ゴードン、ランドブラスターだそうです。ウォルターはタフィからこの仕事を請け負うハンターすべてに情報を与えるように言われているのだそうです。(PCがまだ知らないなら)つまり、この仕事を請け負ったのはPCがはじめてではなく、既に何チームものハンターたちが彼女の捜索を開始しているそうです。タフィは来るハンターすべてにこの仕事を依頼していますが、なぜそこまでするのかウォルターも不思議がっています。さて彼の話してくれることは以下のとおりです。

タフィの話：彼の話だと、彼女の持ち去ったドラッグは特殊なもので、市場に流れればすぐにわかるとのこと。今の所、市場には流れていないそうだ。また、検問などには彼が独自に手を回してシティから出られないようにしてあるし、出たらすぐに連絡が入ることになっている。タフィは、彼女がシティから出たのがわかったら、捜査を打ち切るつもりらしいが、なぜ彼女がシティ内にまだいると確信しているのか、それも不思議である。

サンディについて：自分としては彼女がこんなことをするとは、とても意外であり遺憾でもある。3ヵ月前、タフィからこの子をよろしく頼むと紹介されてからは、自分が良き先輩として一緒に仕事をしてきた。と言っても仕事の回数は10回にも満たないが。彼女は愛想はあまりよくないが、腕は良かった。仕事に関してはドライで、そつなくこなす方なのだが、ドラッグのからむ仕事のときはどうもいつも感情が高ぶっていたようだ。どうやら、ドラッグが嫌いらしいのだが、それならなぜドラッグをおもに扱うタフィから仕事を請け負うのか、非常に疑問だった。もちろん、無愛想な彼女はそれについていっさい話してくれなかった。

最後の仕事のとき：彼女との最後の仕事もドラッグのからんだ仕事だった。3日前のことで、その日の仕事は各種のドラッグと食料品などをテキサナに運ぶというもので、自分はドラッグを受け取りに行った彼女をシティ外縁部で待っていた。タフィは彼女をやり手と認め、かなり高価なドラッグを運ばせるつもりだったようだが、彼女はそのまま行方がわからなくなった。その日の彼女はかなり緊張した面もちだったと記憶している(タフィも同じ証言をしている)。

チェイサーについて

ハンターが契約を故意に破ることは、彼にとって、ハンター生命の終わりを表します。契約を破られたブローカーや、その他の一般依頼主はハンターが所属している各ギルドに申し出ます。ギルドの方では調査のうえ、何らかの処置を取ることになりますが、悪質なケースに対する処置のひとつがチェイサーの派遣です。つまり、ギルドから腕のよいハスラーなどに当のハンターを追跡させ、逮捕、殺害させるという手段です。今回のようにブローカーが直接チェイサーを繰り出すのは異例のことですが、よほど大事なものを持ち去られたとか、ギルドに申し出られない理由があるのでしょう。

他のプライベートなことについて：それについては自分はまったく知らない。というより、彼女は話したがらなかった。ただ、兄が1人いるということは聞いていた。今にして思えば、彼女はある目的を持ってこのハンター業界に潜り込んだのではないだろうか。

最後に：PCの誰かがSYMのAR17に成功したならこう言います。「彼女とは、あくまでも仕事上の付き合いしかないのが自分としては残念だ。彼女が何か厄介なことに巻き込まれているのだったら、仕事抜きで手を貸そう。必要になったら連絡をくれ。」

ウォルター・ゴードン

29歳。髪、瞳とも黒。容貌は少しダイエットすればダンディだな、という感じの男で、いつも不精髭をはやしている。ランドブラスターだが、地道にトラッカーを続けてきた。彼はサンディのことを憎からず想っていたらしい。このシナリオにおいて、彼の基本的な役割は情報提供だが、PCが望むなら、またはGMがシナリオ後半で戦力不足であると判断するなら、必要な場面でPCと行動を共にさせてもかまわない。

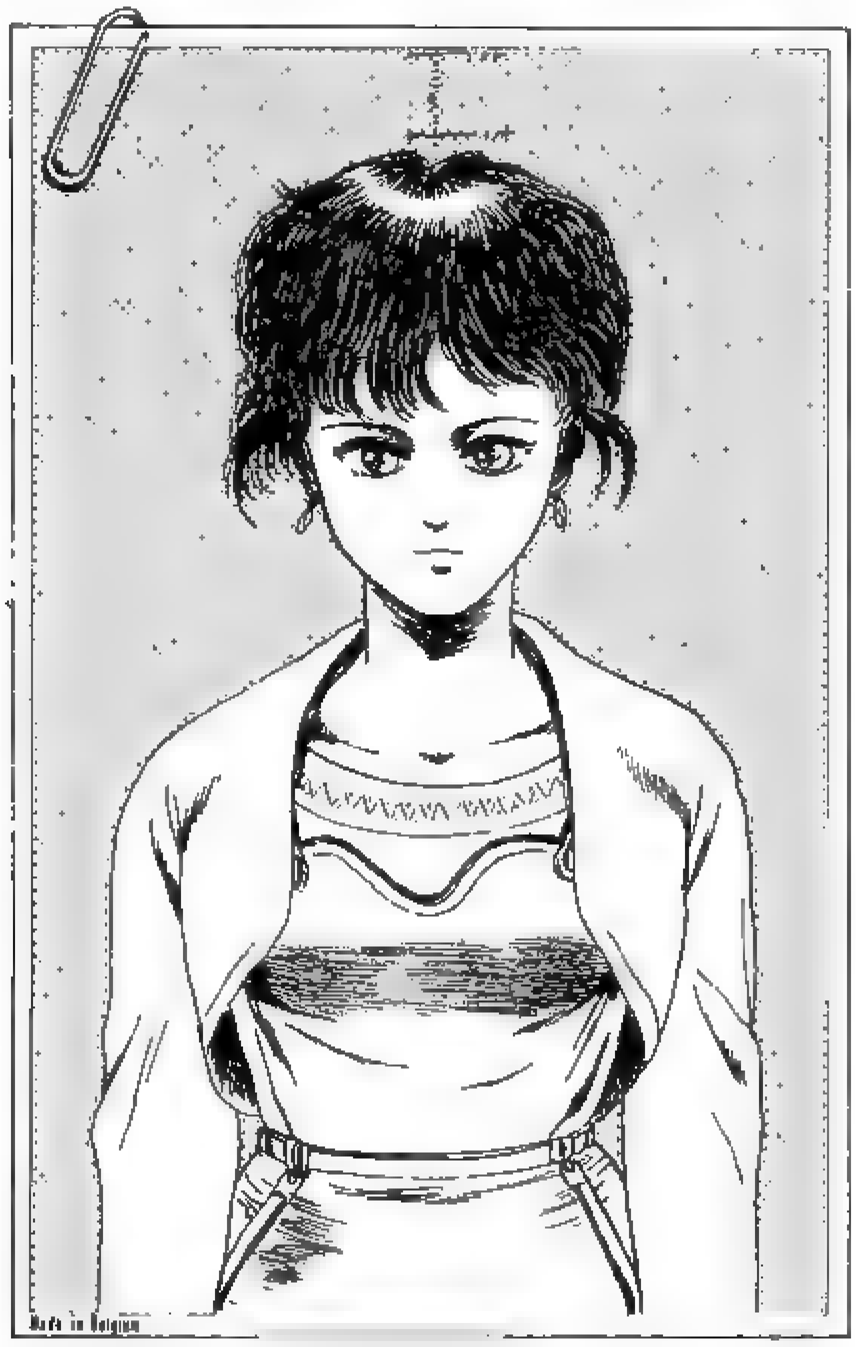
能力値

STR	12	REF	16	DEX	13	INT	11	EDU	10
PER	14	SYM	14	WIL	12	SUV	0	HP	9

主な取得スキル：大型メカニクス　80%、土地カン　73%、暗号・信号　32%、地上車全般　102%、小型艇ナビゲート　21%、コンバットシェル　51%、応急手当　53%、偽装・カモフラージュ　34%、小火器　65%、重火器　68%、搭載火器　49%、投てき　42%、素手戦闘　74%、ナイフコンバット　35%、格闘回避　51%

主な装備：.44マグナム、12Gショットガン、コンバットナイフ、ファイバーシャツなど

使用メカ：トラックとカーゴ(共にサンプルの物を使用。ただし、トラック部に12.7mmHMG)



ACT-2　捜索

アクセスから得られる情報のなかでめぼしいものはありませんし、この段階でサンディの行方を情報屋で調べようとしても無駄です。この先の情報は足で探さなければ駄目ということです。PCたちは捜索を始めるに当たって、サンディのアパート、サンディの兄が住んでいるマンション、の2か所に訪れなくてはなりません。《ブラッド》のことを調べるにはドラッグに詳しい者に尋ねるしかありません。情報屋か、知合いのブローカー、でなければいかがわしい店に直接、顔を出すしかないでしょう。

サンディのアパート

サンディの住むアパートはフリータウン・エリアの内陸部、ダウンタウンの一角にあります。部屋の鍵には数発の銃弾が撃ち込まれており、開いています。アパートの管理人に頼めば鍵は開けてくれたはずですが、これは前にここを訪れた気の短いハンターの仕業でしょう。廊下にいる管理人はPCたちの姿を見とがめると、顔をしかめて部屋に引っ込んでしまいます。

ここで、もしこの撃ち込まれた銃弾を調べたいというPCがいたなら〈鑑定〉のSR2または〈小火器〉のSR1で、.357マグナム弾であるということがわかります。実はこの銃弾はハンターの物ではなくマフィアのイグリットの撃ち込んだ物ですが、PCたちがこの段階でそれを知る方法はありません。GMは「.357マグナムか、マフィアが好んで使う武器だねえ」などと、それとなく伝えてもかまいません。

部屋の様子：殺風景な部屋で、まったく生活感がありません。部屋のつくりは、リビング兼ベッドルームの一部屋のみで、他はキッチンとトイレとバスです。荒された部屋の様子から察するに、どうやら以前にきたハンターたちは何も手がかりを見つけられなかったようです。居間にある物の中で手がかりになる情報や品物が見つかるのは、ビジネスデスクと端末の2つからです。

ビジネスデスク：デスクの上にあったものはすべて、乱暴に床に投げ出されています。手がかりになる品はありません。デスクの裏の奥の方に発見しにくくなるようにテープでカードが貼り付けられています。カードは4cm×6cmの大きさの磁気カードです。これはどうもどこかの部屋のドアを開けるキーカードのようです。これを発見するにはINTまたはLUCのAR25に成功しなければなりません。他に、端末からの情報でもこれは発見できるでしょう。なお、引出しの中は荒されていますが、事件に関係のある物品はありません。

端末：ベッドのそばにつくりつけられた端末です。これを調べるために電源を入れると、ディスプレイに「4冊目の好物は？」と表示され、入力待ちの状態になります。初めてここに来るPCたちには何のことかわからないかも知れません。このときにトニーの4冊目の著書『オレンヂを貴方に』の中の登場人物、コービックの大好物である「サボテン」という単語を入力すれば次のメッセージがディスプレイに表示されます。言うまでもないことですが、このときに他の言葉を入力しても端末からの反応はありません。

「　次の場所まで来られたし　サンディ　」

そのあと、プリンターから地図がプリントアウトされます。その地図を見ると、どこかの街の一角にある建物を示しているようです。さらに「デスクの裏に注意」と「▼5741」というメッセージも書かれています。

端末からの質問に関しては、サンディの兄であるトニーに尋ねるか、トニーの作品をよく読んでいるPCがEDUのAR25のチェックに成功すればわかります。

また、この端末機には巧妙な仕掛けがしてあり、アクセスファイバー、キーボード入力以外の方法(つまりジャック＝インなど)で端末とコンタクトしようとすると、即座にグローバル・ガード社のデータバンクにつながってしまうようになっています。PCがジャック＝インを試みようとするなら、その前にネットトライナーかハスラーに〈エレクトロニクス〉のSR2をチェックさせてください。成功すればこの仕掛けはすぐわかります。もちろんこれが手がかりでなく罠であるということもわかるし、このトラップを解除するには、丸一日かかるということも。パスワードに答えずにトラップを解除して端末からの情報が得たいというなら、それでもかまいません。解除作業には丸一日の時間と〈エレクトロニクス〉SR1の成功が必要です。この作業を行なうなら、途中何度もサンディを心配するトニーからのアクセスが入るでしょう。これにどう対応するかはPCに任せます。

プリントアウトされた地図を調べてみたいなら、〈土地カン〉のSR1に成功すればこれがどこか理解できます。PCの誰かがネオ＝アップル出身者なら何のチェックもいりません。この地図がダウンタウンにある、「ウィスカー・ストリート」の付近を示していることがわかります。どうやら、このストリートの一角にあるビルが目的地のようです。この場所はトニーに聞いてみたとしても何も知りません。PCたちは自分たちで調べることになるでしょう。

クローゼットの中には下着を含め、服はまったく入っていませんでした(あ、関係ないか)。この部屋では、あとは特にこれといったものは見つけられませんが、PERのAR30に成功すれば、荒された部屋の隅に葉巻の吸殻を発見できます。どうということはありませんが、18歳の娘が葉巻を吸う姿はちょっと想像しにくいし、葉巻はこの世界ではかなりの高級品です。変わった落し物といえば、そういえないこともありません。この葉巻はイグリットの落としていったものですが、それは今のところPCにはわからないでしょう。

このアパートの住人や管理人にサンディの事を尋ねるPCがいるかも知れませんが、隣の住人は彼女をまったく見かけたことがないそうです。管理人もいやいやながら、名前以外は知らない、と答えます。

トニーのマンション

彼のマンションはセントラル・エリアにある高級な住宅街にあります。最近売り出し中の若手小説家で、今日まで取材のため旅行中でした。つまりPCたちは運よく彼に会うことができた最初のハンターということになります。もちろん彼はサンディが失踪中だということを知りませんし、追われる身だということも知りません。PCが彼と会うとき、自分たちがサンディを捕まえるために追っていると言ってしまえば、彼はもう2度と会ってはくれません。注意しましょう。

さて、彼がサンディについて知っていることは以下のとおりです。

1. サンディとはこの3年の間、互いの誕生日にしか会っていません。トニーの仕事が忙しいこともありますが、彼女があまり会ってくれないというのが大きな理由です。ただしアクセスでの連絡はしています。

2. 彼女は3年前に両親が亡くなったときに、家を飛び出してしまいました。そのときは家出同然だったのでトニーは止めることができなかったのです。今年の彼女の誕生日に会ったとき、ハンターになったと聞きました。

3. 自分の誕生日に会う約束をしていたのですが、約束のレストランに彼女は現れませんでした。3日前のことです。いままで、会う約束を破ったことのない彼女がこんな事をするのは考えられないということです。心配したトニーは旅行に出る直前と、戻ってからも何度も連絡をしているのですが、家に帰っていないようなのです。彼女は外出していることが多かったのですが、ハンターは危険な稼業ですから、彼は非常に心配していました。

4. トニーは彼女の家が具体的にどこにあるのか、知らされていないそうです。確かに、彼女は両親が死んでからは沈んだ性格になってしまいましたが、どうしてそこまで自分を避けるのかは理解できないということです。

5. トニーが連絡を取っていたというアクセスナンバーはサンディのアパートのものに間違いありません。

他には、PCたちがサンディのアパートを訪れているなら、端末からの謎掛けの答えも教えてくれるでしょう。

「4冊目の好物？　僕の書いた4冊目の本の登場人物の好物の事だろうか。もしそうなら、その答えはサボテンだよ。」

PCたちが死んだ両親のことを聞いたり、サンディがドラッグに対して特別な感情を抱いているのかというニュアンスの質問をするなら次のように答えます。

「僕たちの両親は3年前、ネオ＝アップルの中央を走るフリーウェイで麻薬中毒患者の操る車に襲われ事故死しました。犯人も死亡しましたが、司法解剖の結果によれば、重度の麻薬中毒患者であることと、体内に残留した薬物がこれまでに見られるものとはかなり組成の違うものということが判明したのです。サンディが麻薬を憎んでいることは確かでしょう。僕が小説家になったきっかけも社会に麻薬の危険性をどうにかして知らしめたかったからですし……。」

蛇足ながら、トニーが小説家になったのもサンディがハンターを志したのも金に困っていたからではありません。彼らの両親は2人が十分に生活して行けるだけの資産を残していました。

PCが彼の怒りに触れないように、サンディが何をしたか、そして今、彼女がどういう立場にいるかを話せば(彼も聞きたがります)、もう少し手がかりを得られるでしょう。

「もし、サンディがあの麻薬の正体を探るためにハンターになったのだとしたら、黒幕への復讐のために、危険なことをやろうとしているなら止めてください。」

ここで、PCたちが交渉をするなら、彼は捜索料を支払うでしょうし、(彼女を助け出したら謝礼は払うつもりでいましたが)正式に契約もします。ただし、この契約の内容はタフィと交わしたものと同じなので、タフィが知ればただでは済まないでしょう。また、法的にどうあれ、PCのハンターとしてのプロ意識から見ればそのプライドを汚すものでもあります。トニーやサンディの気持ちをおもんぱかれば、タフィとの契約はキャンセルした方がよいかも知れません。

依頼主：トニー・ロング

内容：依頼主の妹、サンディ・ロングを捜索し、依頼主の元に連れ帰ること　条件：生きて連れ帰ること。死亡している場合は前金のみで仕事は終了

期限：特になし

報酬：〈総額〉＄30,000。別に前金を〈1人当り〉＄3,000

トニー・ロングのプロフィール

24歳。髪は赤毛、瞳はブルー。ソフトな雰囲気を持つ好人物である。彼は仕事のかたわら、書きためた小説を出版社に持ち込む活動を続け、2年前、新人賞として定評のあるスカーレット賞に入賞した。彼の書く小説は社会性の色濃いものが多く、今までに6冊の作品を発表している。

ウィスカー・ストリートのビル

ウィスカー・ストリートはマフィア《コルレオーネ・ファミリー》の活動拠点であり様々なブラックマーケットが軒を並べる、ダウンタウンでも指折りの危険地域です。このことはネオ＝アップル出身者なら常識として知っています。

それはそれとして、地図によると目的のビルは10階建の崩れかけた廃ビルです。それほど大きくはなく、1つのフロアにある部屋の数は3～4つです。所有者を調べてみても、あまりに古い建物なので今となっては判りません。どの階にも誰も住んではおらず(難民や酔っぱらいはいるかも知れません)屋上からはウィスカー・ストリートの様子がよく見えます。

ビルの中には上下に向かう階段と、エレベーターがあります。しかし、地下の方へ向かう階段は崩れて埋まっており、エレベーターも動かないように見えます。ここで〈偽装・カモフラージュ〉もしくは〈エレクトロニクス〉のSR1で実は電源が生きているのにわざとそのように見せかけていることがわかります。エレベーター内部のボタンを地図に書かれたとおりの順番に押せば下に下がり始めます。下に着くとまっすぐにのびた廊下があり、5mほど先にドアがあります。

ドアにはキーカードを入れるスリットが付いています。サンディの部屋にあったカードはここで使います。ここで〈ブービートラップ〉のSR½もしくはPERのAR25に成功すれば、無理にドアをこじ開けようとした場合、電流が流れる仕組みになっていることがわかります。無理に開けたとき、ドアに触れていたPCはテイザーの効果で被害判定を行なってください。

部屋の中は、リビングの他にキッチン、バス、トイレがあり、一昔前のワンルームマンションといった趣です。この部屋は人が住んでいたという感じがよくわかります。リビングにはデスク、クローゼット、ベッド、オーディオセットなどがあります。いうまでもなくここはサンディが隠れ家に使っていた部屋です。

デスクの上には薬品を調べる機械が雑多に置いてあり、隅の方にはトニーに宛てられた手紙があります。これはちゃんと封筒に収まった物ですが、封はまだ開いたままです。中身を読むもよし、これをトニーかタフィのもとへ持ち帰るのもかまいません。

誕生日おめでとう兄さん。だけどお祝いには行けなくなってしまいました。私は行かなくてはなりません。私は麻薬のために命を落とした父さん、母さんの仇を討つために今までこの仕事を続けてきました。そして、とうとう連中の尻尾を掴むことができたんです。コルレオーネ・ファミリーのイグリット……あいつを倒すまでは帰りません。こんな事を話せば兄さんは止めるに決まってますよね？　今まで黙っててごめんなさい。それからデスクの中に手がかりとなった薬が入っています。私が帰らなかった場合にはこれを公表してせめて社会に警告をしてください。最後にお仕事頑張ってくださいね。
親愛なる兄へ　貴方の妹より

この手紙を読んでいるのはもしかしたら兄さんの代理の方かしら？　それともイグリットのまわし者かしら？　そうだとしても手遅れよ！

デスクの引き出しには手紙に書かれているとおり、ビニール袋に入った粉末の薬500gを見つけることができます。これが《ブラッド》に違いありません。ここで調べるのならば、〈薬学〉のSR½で成功します。この薬は非常に効果の大きい幻覚剤で、通常の物とは違う組成をしていることがわかります。

この部屋には、他に特にめぼしいものはありません。

《ブラッド》について

現物を発見する前に何らかの手がかりを求めるなら、情報屋かブローカーの所かドラッグ・ショップ(またはドラッグ・バー)に行くことになるでしょう。

情報屋：《ブラッド》という俗称のドラッグは、幻覚剤で、3年ほど前に少量が市場に出回ったことがある。アシッド・フリークの間では幻の逸品ともいわれたが、あまりの危険性から取締りも厳しくなったため、あっという間に姿を消した。通常のドラッグではとても味わえないトリップを楽しめるといわれている。この情報の評価額は＄500。

ブローカー：このシティに特に親しいドラッグを扱うブローカーがいた場合に限られます。彼のもたらす情報はこうです。《ブラッド》は3年前に少量だけ出回ったことがある幻覚剤だ。マフィアだかバンデットだかが生産しているらしいが、最近またわずかずつ出回り始めている。しかし、かなり危険なものらしくて、普通のブローカーは扱わない。当局も《ブラッド》にはかなり目を光らせているだろう。

ドラッグ・ショップまたはドラッグ・バー：ドラッグ・ショップはドラッグの販売をする店で、ドラッグ・バーは酒の代わりにドラッグを出す店です。これらの店では《ブラッド》のことは知らないか、知っていても話そうとしません。＄2,000以上の金を出せば、情報屋、ブローカーの言ったことと同じ情報の他に、この薬の出所がウィスカー・ストリートのコルレオーネ・ファミリーであると教えてくれます。

PCたちは、現物を仕入れたあと、上記3か所のどこかに持ち込んで調べようとするかも知れません。情報屋は現物の分析をしてくれるくらいですし(＄500)、ブローカーやドラッグ・ショップ、ドラッグ・バーでは危ないので引き取ってくれませんし、コメントも差し控えることでしょう。注意しなければならないのはウィスカー・ストリートの中の店に持ち込んだときには、必ずそれが(PCたちの存在も含め)コルレオーネ・ファミリーの知るところとなるということです。GMは調べようとするPCにそのことをそれとなく示唆してください。INTのAR15くらいのチェックでかまわないでしょう。

コルレオーネ・ファミリーとイグリットの情報

これについては、情報屋で調べることができます。情報評価額はひとつにつき、＄200。PCがネオ＝アップル出身者でEDUが7以下なら以下の情報を知識として知っています。

1．コルレオーネ・ファミリー：構成員200名　ダウンタウンの一角、ウィスカー・ストリート(頬髭通り)一帯を仕切る中規模のマフィア。ボスはラザルス・コルレオーネ。マフィアのボスにしては手堅く商売を行なう人物で無駄な争いは好まない。62歳。

2．イグリット・ノーマン：葉巻に特注のコルト・パイソンのレプリカ.357マグナムを愛用している。彼はコルレオーネ・ファミリーの幹部の1人だが、堅気なラザルスを蹴落として、自分がボスの座につこうと企んでいるというもっぱらの噂である。最近もイグリットは《ブラッド》というドラッグに絡んだことを何か企んでいるようだ。もちろん、ラザルスも警戒はしているらしい。

ここまで調べたところでPCたちは、タフィに連絡をとるかも知れません。この部分に限らず、捜査がある程度進んだら、次のイベントが発生します。

タフィは何者かに殺されてしまいました。彼のオフィスで発見された死体には多少の拷問を受けた跡があり、最後は後頭部を撃ち抜かれていました。PCたちが第一発見者で、しかもタフィの死体やまわりを調べるなら葉巻の吸殻を発見できます。そして、タフィの頭に撃ち込まれてい

るのはおそらく.357マグナムだということもわかります。以前にサンディのアパートでこの2点を発見していれば、共通点が見い出せるでしょう。

警察やその他まわりの人たちは、タフィと暗黒街の連中がかなり癒着していたことから、犯人もそういった輩だろうと判断しています。実際、そのとおり、《ブラッド》を持ち逃げされたことがばれてしまったので、イグリットの手にかかってしまったというわけです。捜査は始まりましたが、暗黒街の住人の検挙は難しいので、この事件も迷宮入りで終わることでしょう。

逆にPCたちはシナリオの最後までタフィには連絡を取らないかも知れません。そのつもりなら、タフィが殺されたというニュースなどが偶然耳に入るという形でこのイベントを処理してください。

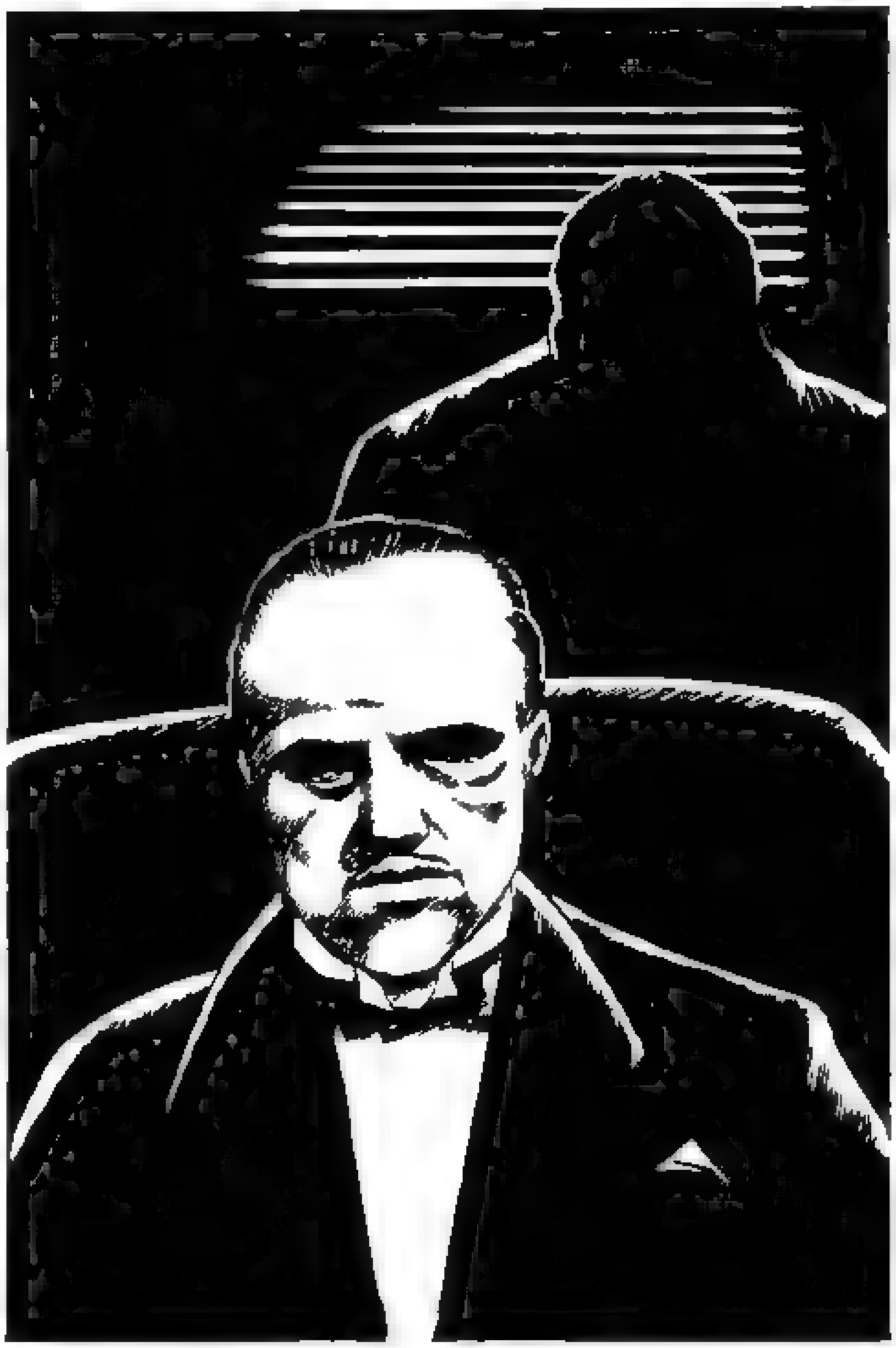
どちらにしても、依頼主が死んでしまったので最初の契約の報酬は受け取れなくなります。

警察にて

警察に取材に行ったり、データバンクにハッキングを試みるPCもいるかも知れません。たしかに警察のファイルには《ブラッド》にまつわる事件や当時の捜査記録、タフィの死体の鑑識の結果、コルレオーネ・ファミリーについて、イグリット本人のデータなども保管してあるはずですが、取材は拒否されるし、警戒の厳しい警察のデータバンクにPCが侵入を果たすことは基本的に不可能です。

コルレオーネ・ファミリーのアジトへ

コルレオーネ・ファミリーから直接情報を引き出すには2つの方法があります。もっとも、向こうもPCたちと連絡をとりたがっているのですが。



1．ラザルスに直接会う

PCたちがマフィアに会見を申し込むつもりで接触しようとするなら、ウィスカー・ストリートの街角をうろうろしているだけでもOKです。それとわかる人物が、寄ってきてささやきます。

「うちのボスがおまえらに用があるそうだ。一緒にきてくれ。」

PCはついていくも行かないも自由です。案内された所はこのストリートでも最高級の店で《サナトリウム》という看板がかかっています。店に入ってしまったら、彼らの言うとおりにするしかありません。武器類は丁重に取り上げられ、ボディチェックのあと、ラザルスのいる一番奥の部屋に通されます。ラザルスは分厚い防弾ガラス（A150／100%、さらにレーザーを偏光します）の向こうから話かけてきます。PERのAR15で何種類かの保安システムも取り付けられているのもわかります。ここはおとなしく話を聞きましょう。

ラザルスはPCたちの目的を確かめたあと（PCたちは嘘をついてもかまいませんが）、話はじめます。

「最初に言っておくが、今回の事件には我々はいっさい関係ない。こんなことは君たちも気づいているかも知れないが。関係があるなら、あの赤毛のお嬢ちゃんだって、わしを放ってはおかんだろうからな。ブラッドはネオ＝アップルのフリータウンにあるコミューン《トルニカ》で作られた物だ。ブラッドの持ち込みと販売は3年ほど前（と今回も）、ファミリーの幹部、イグリットが独断で実行したものでね……。たしかにあれは売れたよ。しかしね、効きすぎるんだ。ブラッドの服用が原因で事件が続発したものだから、当局も他の組織にも目を付けられてしまってね。そんなわけでブラッドをこの街に持ち込むのは固く禁じたのだ。それなのに、イグリットはまたもファミリーを裏切りおった。奴はまたブラッドを市場に流したばかりか、ここ10日ばかりの間、行方をくらましている。恐らく、トルニカを仕切るバンデット、《アシッド・ロッカーズ》の手引きによってあそこに隠れているのだろう。君たちの行く先には必ず奴がいるし、奴はたぶんあの赤毛のお嬢ちゃんに殺されるだろう。話のついでにひとつ頼みたい。奴の死を確認してきて欲しい。ここに現金で＄5,000を用意した。これは今、君たちに進呈するから、死体をビデオにでも記録してきてくれたまえ。簡単な仕事だろう？　よろしく頼むよ。」

この話はPCたちが好むと好まざるとにかかわりなく一方的にラザルスが打ち切り、部下から古貨で＄5,000が支払われます。受け取るも受け取らないもPCたちの自由です。

話が終わればここから出してもらえます。

2．ファミリーの下っ端を捕らえて聞き出す

この方法を取る場合は、〈尋問・拷問〉のSR2、STRのAR25、金品で買収（＄500程度）するなどの方法があります。彼らは別に口止めされているわけではないし、モラルも低いので、どの手段を用いても容易に情報が得られます。得られる情報はラザルスから聞けるものとさほど変わりありません。

「イグリットの兄貴は独断でブラッドを持ち込んで売ったもんで、ボスににらまれちまった。ブラッドはトルニカっていうコミューンで造られてて、そこの支配者は《アシッド・ロッカーズ》というバンデットだ。兄貴は姿を隠しちまったが、たぶんあそこにかくまわれてるんだろう。」

ここで出てきた《トルニカ》と《アシッド・ロッカーズ》についての情報は情報屋などで仕入れることができます。この情報の評価額はそれぞれ＄400です。情報屋に聞かずとも、トルニカに関しては、ネオ　アッ

プル出身のハンターならEDUのAR20で、下記の情報を思い出すことでしょう。

1．トルニカはフリータウン・エリアのアンバーゾーン付近に存在する、集落の事です。集落の中心はバイオテクニカル研究所の施設跡です。約100年前に建造されたこの研究所はバイオ技術の平和利用を目的として造られたもので、主に農作物の研究と生産をしていました。バベル期には難民の避難所として使われ、施設の栽培用プラントを用いて細々と畑作などを行なっていたようです。ここにはいまでも300人ほどの難民が住みついていて、ネオ＝アップルにわずかながら野菜などを供給しながら、生活をしていたようです。もちろん植物を生産できる密閉型の施設は年々痛むばかりで、このコミューンも貧しくなる一方だそうです。

2．アシッドロッカーズは《シルバーウルフ》の分派組織です。構成員は40人前後で、特徴はヘヴィーメタルの扮装を好むということ。ボスの名はダミアン・オズボーン。ちなみに賞金は＄6,000。

5年ほど前、彼らはトルニカに目をつけ、彼らが飼い慣らしているミュータント用のドラッグや、可能なら市場に流す分のドラッグも製造しようと計画したのです。アシッド・ロッカーズはトルニカを暴力で支配し、住民を強制的に働かせてドラッグを生産しているのです。

なお、シルバーウルフについてはあまりにも有名なのでEDUのAR15に成功したPCは思い出します（マスターズ・マニュアル参照）。

さて、トルニカとアシッド・ロッカーズのことを調べたら、さっそくトルニカに向かいましょう。

ACT-3　潜入

トルニカはフリータウン・エリアにありますが、この周囲2㎞は建物もまばらです。もちろん、もともと何もなかったわけではなく、倉庫が立ち並んでいたのですが、脆弱な倉庫は風化して崩れさってしまったのです。シティの気象コントロールの恩恵もこの無法地帯にはあまり及ばないというわけです。

敵は40人以上いるのですから、PCたちは慎重にまた十分に様子をうかがう必要があるでしょう。そうでないと、このシナリオはバッド・エンディングを迎えます。

崩れかけた塀の外から眺めると、ここの施設が4つの建造物から構成されているということがわかります。

1つはおもに研究用の設備がある3階建のメインビル。この中にバンデットたちが寝泊まりしています。

2つ目はそこから50mほど離れた所にある居住用の5階建のビル（居住棟A）で、これと同じビルが少し離れたところにもう1つ（居住棟B）あります。この2つのビルは、1つのフロアに4人ほどが住める部屋が5部屋ずつありますが、今は難民たちが強制的に住まわされています。彼らは居住棟Aだけにおり、Bの方は使われていません。バンデットたちは、難民を監視しやすいようにとの配慮からこうしたのでしょう。

最後の1つは栽培用プラントです。バンデットによって修理されたこの楕円形型ドームの中ではミュータント植物が栽培されています。この植物はバンデットたちが郊外で発見してきたもので、非常に危険な吸血植物なのですが、《ブラッド》の原料になります。このドーム内にはバンデットたちが飼い慣らしたミュータントもいますし、イグリットはここに潜んでいます。

すべてのビルの出入口は表裏2か所ずつで、ドームは4か所に車両が乗り入れできるゲートがあります。

警備状況について

警備状況を双眼鏡（またはPERのAR30以上で成功）などで調べれば、次のことがわかります。塀から中に入らないかぎり、PCたちの存在はバンデットに気づかれることはありません。

さすがに保安システムはないらしく、見張りはすべて人間の手で行なわれています。居住棟Aの出入口2つには、各々2人ずつ見張りがおり、敷地内を4人で巡って脱走者の対策としています。これらの作業は6時間4交代で行なわれているようですが、メインビル、ドームの方は表に警備員は見あたりません。ドームの方は外からは見えないところで警備をしているのです。ドームのゲートの内側には4人ずつの見張りがいます。こちらは昼の間だけで夜はいません。

また、ドーム以外の建物には脇に非常階段が1つずつ設置されていますが、有刺鉄線によって封鎖されています。

PCたちが朝にここを訪れたときには、難民50人ほどがドームに連れ込まれるところを、逆に夕方には彼らが居住棟Aに戻るところが見られるでしょう。そのときには、バンディットたちもその通り道の両わきに6両の武装したトライクと10人ほどの人数を配置して厳重に警戒します。彼らの中でも一際体格のよい、鞭を持った男がアシッド・ロッカーズのリーダー、ダミアン・オズボーンです。

イグリットをここまで追ってきたサンディは施設の外に自分が乗ってきたバイクを巧妙に隠し（PCは〈偽装・カモフラージュ〉のSR½で発見できます）、トルニカに潜入を果たしています。彼女は居住棟Bの5階に隠れ、チャンスをうかがっています。

さて、PCたちはこれからどう行動するのでしょうか。

1．そのままPCたちが派手にトルニカに向けて突っ込むのなら、バンデットどもとかなり激しい戦闘をすることになるでしょう。研究施設内は思ったより狭いのでメカで突っ込んだ場合は苦戦を強いられる事になるかも知れません。サンディはその騒ぎに乗じて、メインビルにいるであろうイグリットを倒すために行動を開始します。しかし、残念ながらイグリットはここにはいませんでした。激闘の末、彼女は凶弾に倒れます。PCたちがバンデットを蹴散らし、難民を解放したとしても本来の仕事は失敗に終わりました。せいぜい、ダミアンを倒した賞金をもらうくらいで、このシナリオは終了します。

2．居住棟Aに潜入を試みる場合、注意しなくてはならないのは見張りに見つかって、戦闘になったら1と同じ結果になるということです。侵入するときには有刺鉄線をくぐるなど（DEXのAR20のチェック）して非常階段を使えば、見張りに発見される可能性は低くなるでしょうし（発見される可能性は10%）、〈ストーキング〉のSR1に成功すればさらにそれは低くなります。侵入を果たしたPCたちは50人ほど生き残った難民と接触することができます。彼らからこのトルニカの状況を詳しく聞くことができるでしょう。彼らから得られる情報は以下のとおりです。

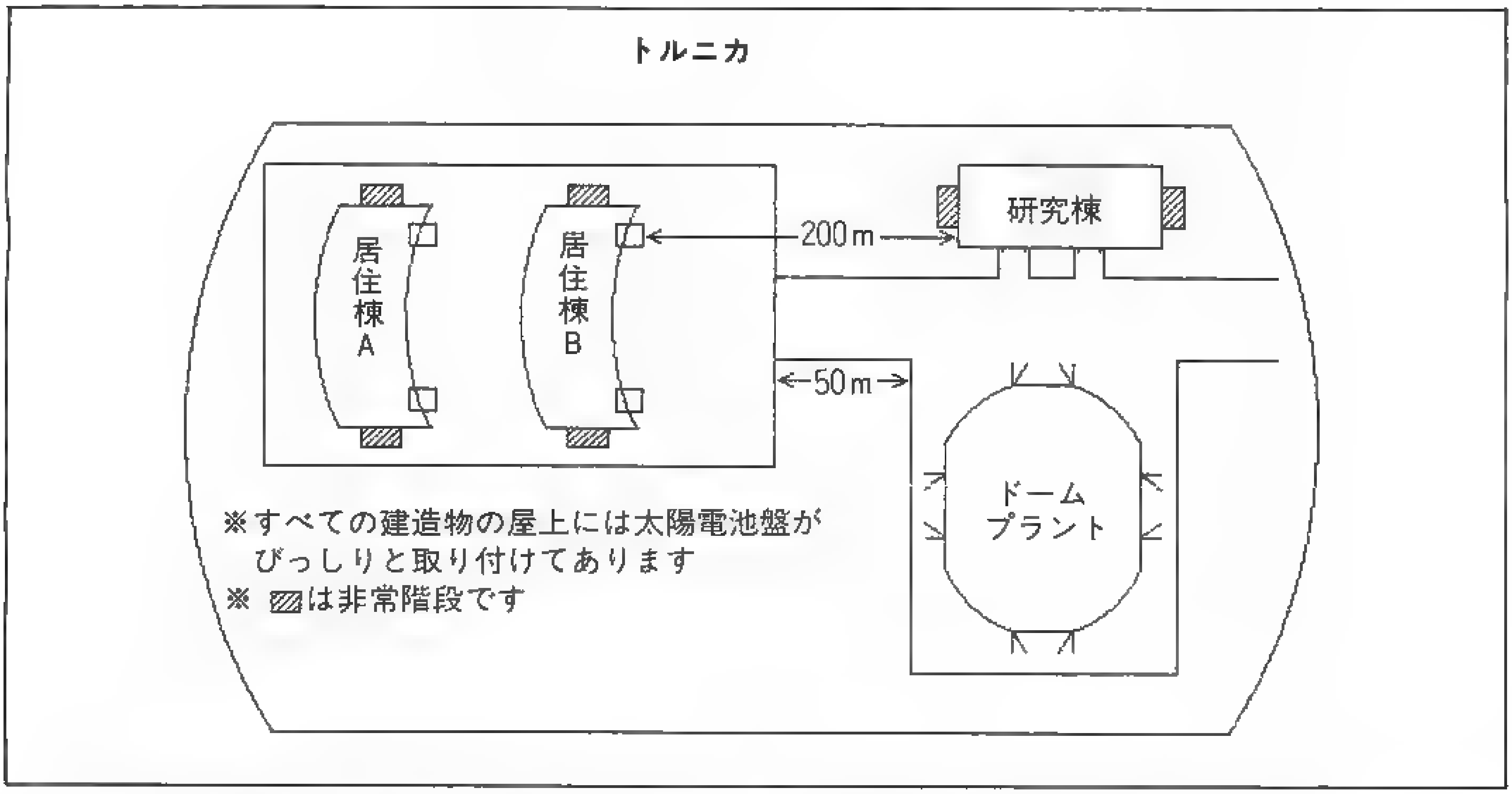
・サンディについて聞くなら居住棟Bの5階に最近人影が見えたことを教えてくれます。

・イグリットはメインビルではなくドームにある小部屋で寝泊まりしています。

・ドームに生えている吸血植物の秘密。

・ミュータントとボスについて。

彼らはPCたちに助けを求めてきますが、何年もの間、バンデットの奴隷のように扱われてきたので、無気力になっています。彼らと協力して、バンデットを倒そうなどということはできません。それどころか、彼らを助け出すという約束を（たとえ出任せでも）しないで、冷たくあしらったりすると逆にバンデットに密告したりします。



3. 居住棟Bには難なく侵入することができます。5階にはサンディが隠れているのですが、PCたちが侵入してきた場合、彼女はビルからワイヤーランチャーを使って向いのビルに脱出しようとします(この行動は止められません)。しかし、彼女はその行動に失敗し、見回り中のバンデットに捕らえられてしまうのです。PCたちは彼女を助けに入るなどの行動を行なわなければ(それ以前にそれは可能でしょうか?)見つかることはありません。PCたちが彼女に接触しようとした場合、住民から情報を得ているのなら、5階の部屋にまっすぐ向かえるでしょうが、そうでないならすべての部屋をチェックするかも知れません、そのときは1～4階まではPERのAR25で人の気配がないということを伝えてください。

サンディにどうしても会いたければ方法はひとつしかありません。それは居住棟Bに侵入する前に事前に彼女に連絡をとることです。無線機や光などで通信を試みる場合、〈暗号・信号〉のSR1でチェックしてください。成功すれば彼女からの応答があります。彼女は話をしたいので自分のいる所まで来て欲しい、とPCたちに伝えます。彼女からこちらに近づいてくることはありません。また失敗した場合にはバンデットに気づかれる可能性もあります。その確率は60%で気づかれたらサンディは捕まることになります。

サンディと出会ったPCたちは彼女と話し合うでしょうが、彼女はまだ警戒を解こうとはしません。

・このまま、PCたちに連れられてネオ=アップルに戻るという提案には絶対に承知しません。彼女にしてみれば、並々ならぬ苦労をしているのだから無理に連れ帰っても、またここへやってきて同じことをするでしょう。それはPCたちにも容易に想像できるはずです。それでも力づくで連れ帰ろうというなら、彼女はワイヤーランチャーを使って向いのビルに脱出しようとして失敗し、捕まってしまいます。PCたちはここでじっとしていればバンデットに見つかることはありません。

・PCたちが、サンディの行動には協力しかねると言ったなら、彼女は怒りだして、やはりワイヤーランチャーを使って向いのビルに脱出しようとし、失敗して捕まります。

・協力を申し出るのなら彼女は大変喜び、作戦を打ち明けますが、その内容は作戦と呼べるものではありません。ただ、イグリットがいると思われるメインビルに突入して、力押しするだけのことです。

PCたちはまさかこの作戦に同意はしないでしょう。彼女は復讐を前に明らかに興奮していますし、また戦闘に関する知識にも乏しいので仕方のないことですが。それに彼女はイグリットがメインビルにいるものと思い込んでいるようです。彼女がこのトルニカについて持っている情報はPCたちと同程度か、もっと少ないのです。PCが別の作戦を提示した場合(どんな作戦でも彼女の作戦よりましなはずなので)、彼女は同意してその作戦に従うでしょう。

サンディ・ロング

18歳。容姿や性格については前述のとおり。気が強く一本気な少女。こういった経歴や動機を持つハンターも実は多いのかも知れない。今回の計画は自分が勝手に始めたことなので、兄に迷惑がかからないように連絡もなるべく取らないようにしていた。

能力値

STR	8	REF	13	DEX	16	INT	14	EDJ	15
PER	12	SYM	11	WIL	17	SUV	D	HP	6

主な取得スキル：大型メカニクス 66%、薬学 73%、土地カン 33%、拷問・尋問 28%、信号・暗号 34%、地上車全般 76%、応急手当 44%、偽装・カモフラージュ 39%、ストーキング 51%、小火器 58%、重火器 51%、投てき 29%、素手戦闘 48%、ナイフコンバット 49%、格闘回避 41%、エレクトロニクス 44%、イメージファイト 44%

主な装備：短針銃、9mmSMG、ライフルグレネード、単分子ナイフ、プラスティック爆弾1kg、オートプロテクター《ハイブリット》、ハスラーセットなど

使用メカ：戦闘バイク(シナリオでは使用しないが、必要ならサンプルデータのものを使用)

ACT-4　サンダードーム

もし、サンディがバンデットに捕まってしまっている場合には、ダミアンは施設のどこかに潜んでいるPCたちに向けて、明日一番にドームにて自慢のミュータント、ゴリバーと彼女による楽しいショーを行なうこ

とを宣言します。まわりを30人の敵と6両のトライクによってがっちりと固められたなかで、武器防具を奪われたサンディはダミアンが操るゴリバーと絶望的な闘いを強いられることになるでしょう。バンデットはPCたちをおびき出す餌にサンディを使うわけです。余程うまく立ち回らないと、イグリットを倒すことはおろか、サンディを助けることすら至難の技でしょう。PCたちはサンディを助けるつもりなら、夜のうちにでもドームに忍び込むしかありません。もちろん、ダミアンはそのことを予測していますから、ドームでの対決のシーンに移行できるでしょう。

サンディとうまくコンタクトできた場合には、PCたちがどういう作戦行動をとるかは自由ですが、イグリットが第一の目標なのですから、ドームを、それも警備のいないと思われる夜に襲撃するのが一番でしょう。メインビルはバンデットの休息所ですから、中にいる人数は多いものの、襲ってみると以外と脆いものです。メインビルを襲撃してから、ドームに向かうのもいいかも知れません。人数が多く、また自信もあるのなら、両方を同時に襲うのもよいでしょう。

メインビル：警備状況は前述のとおり。1階は食料倉庫に使われている大部屋が3つあり、それぞれ4人ずつがたむろしています(たまに表をぶらつきに出かけます)。2階はぶち抜きのフロアになっており、採取した植物の汁をドラッグに精製する工場です。3人の人間が働いています。3階は5つの部屋があり、それぞれ3人ずつが寝ています。昼間でも誰かが寝ているはずです。夜ならば、これらの中央の部屋にダミアンが寝ており、見張りがひとり、ドアの前で居眠り(立っているのではなく)しているでしょう。ビルの中にいるバンデットはダミアンを除いて武装はしていません。せいぜいアイアンナックルか、コンバットナイフを持っていればよい方でしょう。

ドーム：PCの誰かが偵察の目的で忍び込んだなら、警備は前述の通りで、内は一面の吸血植物の畑です。外縁部と中央から放射線状に人ひとり歩けるくらいのあぜ道(?)が造られており、少し高いところには畑を見渡せる展望室があります。この展望室にはイグリットがいるのですが、ここへ行く入口は見つかりません。巧妙に隠してあるのです。

イグリットを殺す、つまり本番のつもりでドームに侵入したなら、ドーム内の様子は違います。バンデットたちはPCたちの作戦を察知しており、PCたち(全員でなくともやむをえません)がドーム内に入ると突然ゲートが閉まり始めます。同時にPCたちはスポットライトで照らし出され、ついでドームの明り(普段は使われていませんでした)がともります。

「ようこそ。馬鹿なハンターの皆さん。そして、お集まりの野郎ども。今日は普段のてめえらの勤労に感謝して、素晴らしいショーをおっぱじめるぜ。」

ドームの中は一面に吸血植物が繁っており、中央部は収穫したのか、広場になっています。PCたちがドームの中央に進んでいなかった場合、明りで照らされて、活動を開始した吸血植物が襲いかかります。そして、PCが中央部に行こうとしないなら、行かざるを得ないように、バンデットに飼い慣らされたミュータントたちがけしかけられたり、ゲートのそばに待機しているトライクが威嚇射撃を加えます。

吸血植物

一株の背の高さは1.5mほど。サボテンの変種らしい。一見した感じはアシダカグモのようで、頭頂部から幾重にも茎が突き出し、地面に垂れ下がっている。この茎は獲物が近づくと突然動きだし、押え込んでその先の鋭い吸血管で血を吸う。ちなみに《ブラッド》は根の汁を絞ったものから精製される。

データ

MV 0、REF 14(茎のみ)、SUV／HP D／8、WIL修正値 −10、(格闘および吸血時の)攻撃力 +20、命中率 40%、装甲 なし

一般バンデットのデータ(平均)

REF 10 SUV／HP D／9

WIL修正値：±0

(格闘の)攻撃力 +2

防具：ファイバーシャツなど

装備：9mmSMG、7.62mmアサルト、コンバットナイフなど

戦闘に関連する取得スキル：小火器 32%、重火器 27%、素手戦闘 64%、ナイフコンバット 47%

一般バンデットの飼育するミュータント

シルバーウルフではどれだけ優れたミュータントをマスターできるかで地位が決まってくる。一般バンデットがホールでけしかけてくるミュータントはほとんどがコヨーテのような犬系のミュータントである。薬物などにより攻撃力やモラルを高めていることが多い。

データ

MV 8 REF 15 SUV／HP D／5 WIL修正値 −3 攻撃力 +30 命中率 30% 装甲 なし

バンデットたちの使用するトライクのデータ

タイプ　：H

REF／MV　：13/50

HP　：9

装甲板：なし

細部命中表

1、2	本体
3、4	エンジン(CP3)
5、6	タイヤ(CP3)
7、8	兵装
9、0	乗員

搭載兵器：7.62mmLMG×1

「いいか、ハンターども。これから始めるショーに参加して勝ち残れば、ここから出してやろう。それともその吸血野菜にミイラにされてえか？観念して中央のリングに来い。」

もしサンディがすでに捕まっているなら、中央部にいるので、どうしても助けに行かねばならないでしょう。

ドームの外縁部には多くのバンデットがおり、歓声を挙げています。イグリットは展望室から高笑いしながらこの様子を眺めています。それぞれのゲートにはトライクに乗ったのも含めて、バンデットが3人ずつおり、中央にはダミアン、そして彼の自慢のサイバーミュータント《ゴリバー》の入った檻があります。PCたちが中央に来ると、ダミアンは少し下がり、ゴリバーの檻を開け放ちます。

「イッツ　ア　ショウウウタアアアイムゥ！！」

ゴリバー

ゴリバーは類人猿(サスカッチ)系のミュータントだが体長は2mほどもある。ダミアンの自慢のゴリバーはサイバーパーツを埋め込んで強化されたもので、ここまでくると立派な生物兵器と言える。ダミアンは最初の命令「奴らを殺せ」だけであとは何も指示する必要はない。さらにセイフティラングを埋め込まれているので、吸血植物の煙を吸っても正確にPCだけを攻撃してくる。

データ
MV 4 REF 26 SUV A HP 32
WIL修正値，チェックの必要なし
攻撃力 +50、命中率 60%
防具：A40／80%
サイバー化状況 サイバーIRビジョン、スポーツ心臓、セイフティラング、オキシジェンタンク、鉄棒(両腕に１本ずつ内蔵、火力＋６)、短針銃(口腔内に仕込式、１回のみ射撃可)

戦闘中にトライクなどのメカが破壊されたり、火炎放射器などを使用したなら、そうした事が起こるたび、80%でこの吸血植物の畑に延焼します。一度、火がついたら消火はできません。あっという間に燃え広がります。この煙を吸い込んだ人間(ガスマスク、セイフティラングを装備していない者)はすべて３ターンで《ブラッド》を使用したのと同じ症状が出ます。この症状は煙から逃れたとしても１D10時間続きます。そうなったキャラクターの行動はすべてGMが決定することになります。原則として、強烈な幻覚症状によってバーサーク状態になるので、手にしていた武器で手当り次第に近くの目標を全力攻撃することになります。

また、高い火力を持つ兵器をドーム内で使用した場合、ドーム自体が崩れる恐れがあります。もちろん、脱出経路を確保するためとか、敵を混乱させるためにわざと使用してもかまいません。さらに、火災を引き起こす可能性もあります。

畑が燃え出したなら、中にいたバンデット、ミュータントは互いに殺し合いを始め、恐らく誰も助からないでしょう。PCたちもピンチに陥りますが、見方をかえれば脱出のチャンスでもあります。

畑を燃やさずにゴリバーを倒してしまったなら、バンデットたちはブーイングを始め、リングにいろいろな物が投げ込まれます。PCたちに銃を乱射する者もいるでしょう。投げ込まれる物の中にたいまつがあり、結局畑には火がついてしまいます。

ダミアンがここまでで生き残っていたら、優先的にPCの誰かに襲いかかってきます。

ダミアン・オズボーン

アシッド・ロッカーズのリーダー。彼は元々シルバーウルフの構成員だったが、ボスのウォルフに命じられてアシッド・ロッカーズを率い、トルニカを管理している。今回、イグリットと手を結んだのはこれを機会に組織の拡充を狙っての事である。窮地に追い込まれると自ら《ブラッド》を服用する。

能力値
STR 27 REF 22 DEX 10 INT 11 EDU 8
PER 13 SYM 7 WIL 14 SUV C(脚部のみS)
HP 18 バーサーク値 2、4、6
サイバー状況：義足(太腿部に投げ用ナイフを３本ずつ内蔵)など
主な取得スキル：薬学 65%、ストーキング 40%、小火器 61%、重火器 42%、ナイフコンバット 76%、投てき 122%、格闘回避 59%、特殊武器 78%
主な装備：投げナイフ(火力＋5)×6、単分子ワイヤーの混じった鞭(火力＋30)、ボディアーマー、《ブラッド》２回分(1D6ラウンド後に効果が出る)

イグリット・ノーマン

コルレオーネ・ファミリー元幹部。ボスの座を虎視眈々と狙っていたが、失脚。ブロンドをリーゼントにしており、白いスーツに金のアクセサリー、これで葉巻がなければ、ただのジゴロのようにしか見えない。



銃の扱いはうまいが、突発的な状況には弱い。

能力値
STR 12 REF 17 DEX 18 INT 15 EDU 11
PER 12 SYM 13 WIL 6 SUV D HP 7
主な取得スキル：薬学 72%、鑑定 45%、偽造 61%、スリ 72%、誘惑 98%、万能、変装 67%、拷問・尋問 84%、地上車全般 48%、小火器 145%、格闘回避 67%、特殊武器 54%
主な装備： 357マグナム・パイソンレプリカ(データは変更なし)、アイスピック、防弾ジャケットなど

一方、イグリットは安全な展望室でおろおろしていますが、PCのだれもがイグリットを放っておいて脱出するつもりなら、サンディは彼女の装備のなかのライフルグレネードか、PCの装備している武器の中でそれに準ずるものを借りて、絶叫と共に展望室に向けて発射します。展望室は炎上し、彼女は炎の中に立ち尽くします。頬には大粒の涙……

PCたちはイグリットとダミアンを倒すことができたでしょうか？ サンディが目的を達したなら、同時にトルニカの難民たちを救うこともできたでしょう。

サンディはPCたちに詫びと礼を述べたあと、ドームの炎で紅々と照らされた空を眺め、呟きます。

「私、戻れるのね……」

END



シナリオ4

FLOWER IN RUINS

NARUMI TAKAHIRA

はじめに

このシナリオはランドブラスター、ハスラー向けのものです。特にハスラーがいた場合、ドラマの盛り上がりが期待できるかもしれません。参加人数は4～6人ぐらいが適当ですが、登場する敵が手ごわいので、難しいシナリオと言えるでしょう。スタートはテキサナです。また、PCがヘリを使用している場合、GMはプロットを少々変える必要があります。

Missing In Action

テキサナシティ守備軍の海兵隊将校、ランディ・グロスター。輝かしい戦歴をもち、英雄とうたわれる彼は1週間前の《第12次アトランタ市街戦》で行方不明となりました。この紛争でボロ負けしたテキサナ側の司令官は行方不明のグロスター大尉に敗戦の責任をなすりつけ、さらに脱走兵として賞金首にまで仕立て上げたのです。

GM用情報

グロスターは、この紛争で両親をなくした少女ファジィに助けられました。彼は負傷した際に記憶をも失っています。そんな哀れな自分を暖かく看病してくれた少女に心をうたれたかつての英雄は、戦場を捨て、少女を守って生きていこうと決意したのですが……。

今回、ドキュメントジャーナリストのエスコートとアシスタントを引き受けたPCたちは意外な形でこの英雄と出会うことになります。

ACT-1　厄日

今回、PCたちが受ける依頼はきわめてまっとうなものです。まっとうなだけに儲けも大きいとは言えませんが。依頼人は活動的な女性ジャーナリストでオリビア・ハミルトンと名乗ります。彼女がまくしたてる依頼内容を要約すると、こういうことだそうです。

依頼主：ブラボーテレグラフ
内容：アトランタ近郊を取材する同社の記者一名(オリビア)のエスコート。また、取材中に要請があれば彼女のアシスタントも務めること。
条件：オリビアが特ダネを手にいれた場合、雑誌での発表まで口外しないこと。
期限：約7日間の予定
報酬：1日1人当り(諸経費込み)＄500。前金は1人＄1,000(2日分)。日程が延びた場合、1日＄700の追加料金を支払う。もしオリビアが死亡した場合、契約不履行ということで報酬は支払わない。

以下の情報はオリビアが説明してくれること、またはPCが常識として知っている情報です。

1．アトランタとその近郊では1週間前に《第12次アトランタ市街戦》が終結したばかりである。

2．その紛争はオムニカ社とGMT社の利権争いで発生し、テキサナ守備軍海兵隊とネオ＝アップルGMTフォース(GMTの私設軍)が戦った。勝ったのはGMT側で、現在、アトランタには彼らが駐留している。

3．アトランタとその近郊には小さなタウンが存在しており、罪のない住民が多数巻き込まれたらしい。彼女はそれを取材し、戦争の悲惨さを世間にアピールするつもりである。ハンターにはあえて明かさないが、彼女はもうひとつ目的をもっている。ランディ・グロスターなるMIA(戦闘中行方不明者)にまつわるスキャンダルの真相を暴くことだ。これに関しては《精神医学》のSR½で、彼女が何か隠していると感じとることができる。オリビアはハンターがこの仕事を妨害しないようなら、すべて話すつもりである。

4．アトランタ取材に関してはテキサナ、ネオ＝アップル双方とも許可がおりているのでその点は安全である。

5．ブラボーテレグラフ。世間をなめたその社名通り、うだつのあがらない三流雑誌社である。PCへの報酬が安目なのはそのためで、たとえ文句を言ってもせいぜい＄100上乗せしてくれるくらいである。ただし仕事の終了時までにメカが大破したり、大怪我などの損害を被った場合のみ、修理費、治療費を負担してくれる。PCが納得しない場合、GMはオリビアのもつ《誘惑》などでロールしてもよい。

6．経費に関して、メカの燃料、食糧は依頼主もちとなるので気にする必要はない。それぞれ10日分ずつ用意してくる。

パーティにハスラーがいた場合、彼は賞金首に関する以下の情報を思い出します。

アトランタ周辺に潜んでいると思われるテキサナ海兵隊フルボーグの脱走兵ランディ・グロスター。テキサナ軍当局より＄60,000の賞金が懸けられている。先の紛争で作戦中、精神に異常をきたし部下を置き去りにして脱走。噂では手ごわい奴らしいが、脱走兵1人に＄60,000とは破格の賞金だから、早いもの勝ちの美味しい話である。

さらに彼がテキサナ出身ならグロスターの経歴も知っています。

バージニア包囲戦、バーミンガム防衛戦、モスポール作戦など精鋭の海兵隊の中でもとりわけ輝かしい戦歴を築き「ビッグ・ランディ」という愛称を持つランディ・グロスター大尉。海兵隊最強のフルボーグとまでいわれ、20年もテキサナを守り続けた彼がなぜ脱走などしたのか、非常に不可解である。

PCがまだ若いなら、子供の頃、グロスターに憧れていたかも知れませんね。

オリビアの簡単なプロフィールとデータを付記しておきましょう。

オリビア・ハミルトン

21歳。小麦色の肌に大きな丸メガネ(ファッションです)がよく似合う元気いっぱいの女性。ブラボーテレグラフでチンケなゴシップ記事を書いていたが、今回は編集長を説得して少々危険な取材旅行を敢行した。彼女はレポーター、カメラマン、ライターなどを1人でこなす才能と体力を持っている。若いジャーナリストにありがちだが、R.キャバをこよなく尊敬しているらしい。

能力値

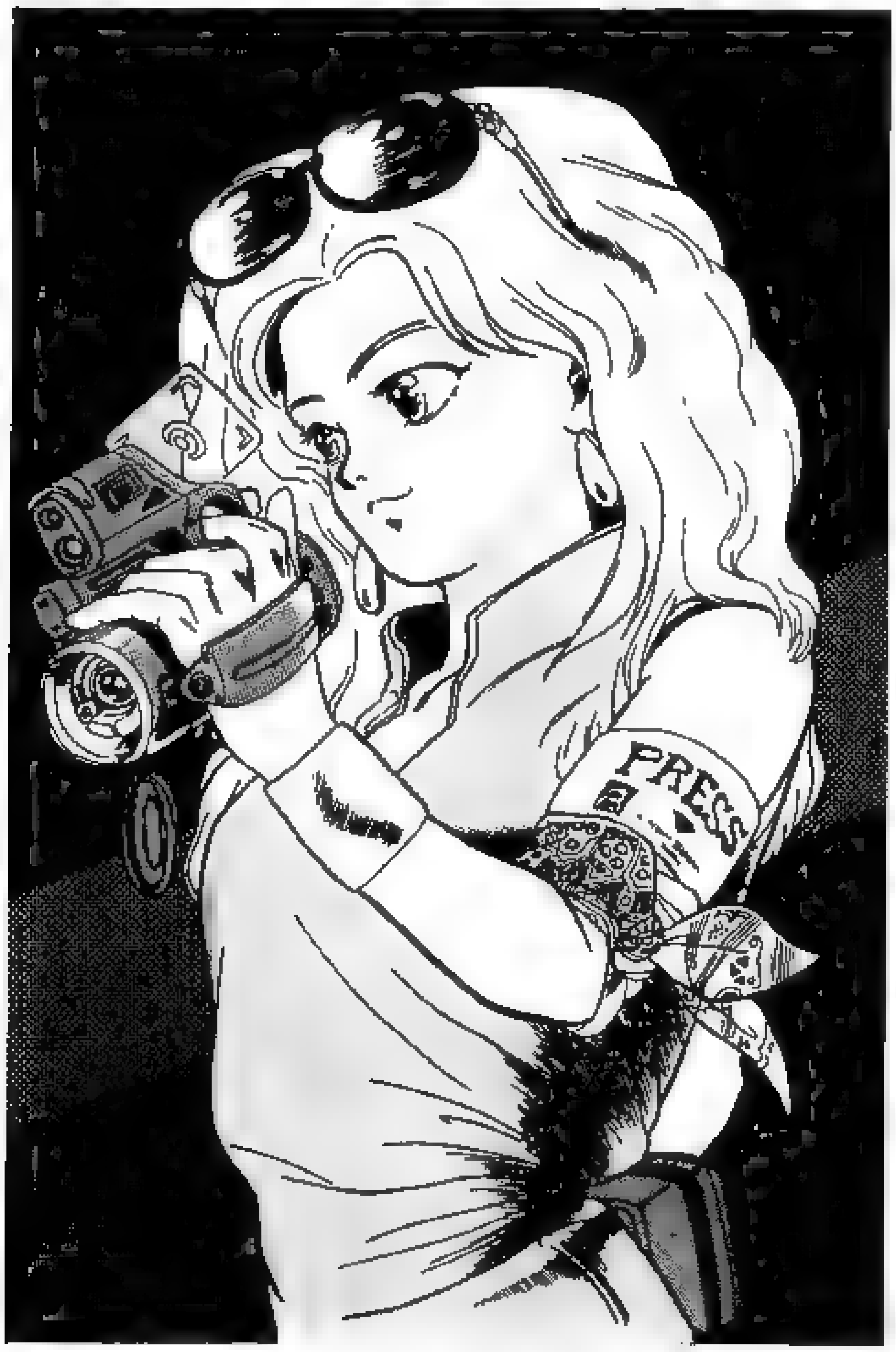
STR	10	REF	14	DEX	15	INT	12	EDU	13
PER	7	SYM	14	WIL	15	SUV	D	HP	5

主な取得スキル：公用語　97%、言語学　64%、鑑定　36%、写真・映像　81%、誘惑　67%、土地カン　42%、小火器　22%、格闘回避(護身術として)　39%、アクセス　105%、ソフトプログラム　27%

サイバー化状況：ZONYデータリストマン(左腕)

主な装備：ビデオカメラなど取材機器、.22Calカートレス、ファイバーシャツ

•データリストマンについて：市販サイバーパーツのひとつで腕時計型のパーツを下腕部に埋め込むタイプ。アクセスファイバーを発展させたようなものでネットから取り入れた情報をストック(セーブ)しておくことができる。小さな液晶画面もついてはいるが、他人にちゃんと情報を見せたいときはディスプレイかプリンタが必要。オリビアは今回の取材に必要と思われる情報をスクラップブックのようにしてインプットしている。値段は$3,000で、容量はこのタイプだと辞書3冊分くらい。PCも欲しいなら装備してかまわないが、彼女が集めたデータはコピーさせてもらえない。



目的地までは車で片道2日(または3日)というところです。1日目は平穏に過ぎていきます。2日目、そろそろ戦場跡地にさしかかろうという頃、以下のイベントが発生し、PCたちはある村へ避難することになるでしょう。もし、ホバーなどの高速メカを使用している場合、アトランタにはもっと早く着いてしまいますから、十分シティから離れたらすぐ、以下のイベントを行なってください。

1．PCたちが車を止めて休息しているとき、ミュータントの不意討ちを受けます。GMはなるべくオリビアを第1の目標にしてください。彼女が腰を降ろすと、付近の岩に化けていた3匹のサンドフロッグが突然、彼女を襲います。

サンドフロッグのデータ

MV	2	REF	2	SUV	D	HP	6

攻撃力　±0、命中率　10%(初回は不意討ちで50%)

サンドフロッグの毒の舌攻撃は“シフト2”などと決められていますが、ここでは“毒に侵されたため、ちゃんとした治療と休息が必要な状態”になるものとし、死亡させないでください。具体的にはSUVが“F”になり、高熱に苦しみます。ここではどんな治療をしても完全には直りません。〈医学・医術〉SR2または〈応急手当〉SR½に成功すれば、彼女の命があと12時間足らずだということもわかります。PCがサンドフロッグから攻撃を受けた場合も同じく、SUVを1ランク下げるなどのペナルティを課してください。

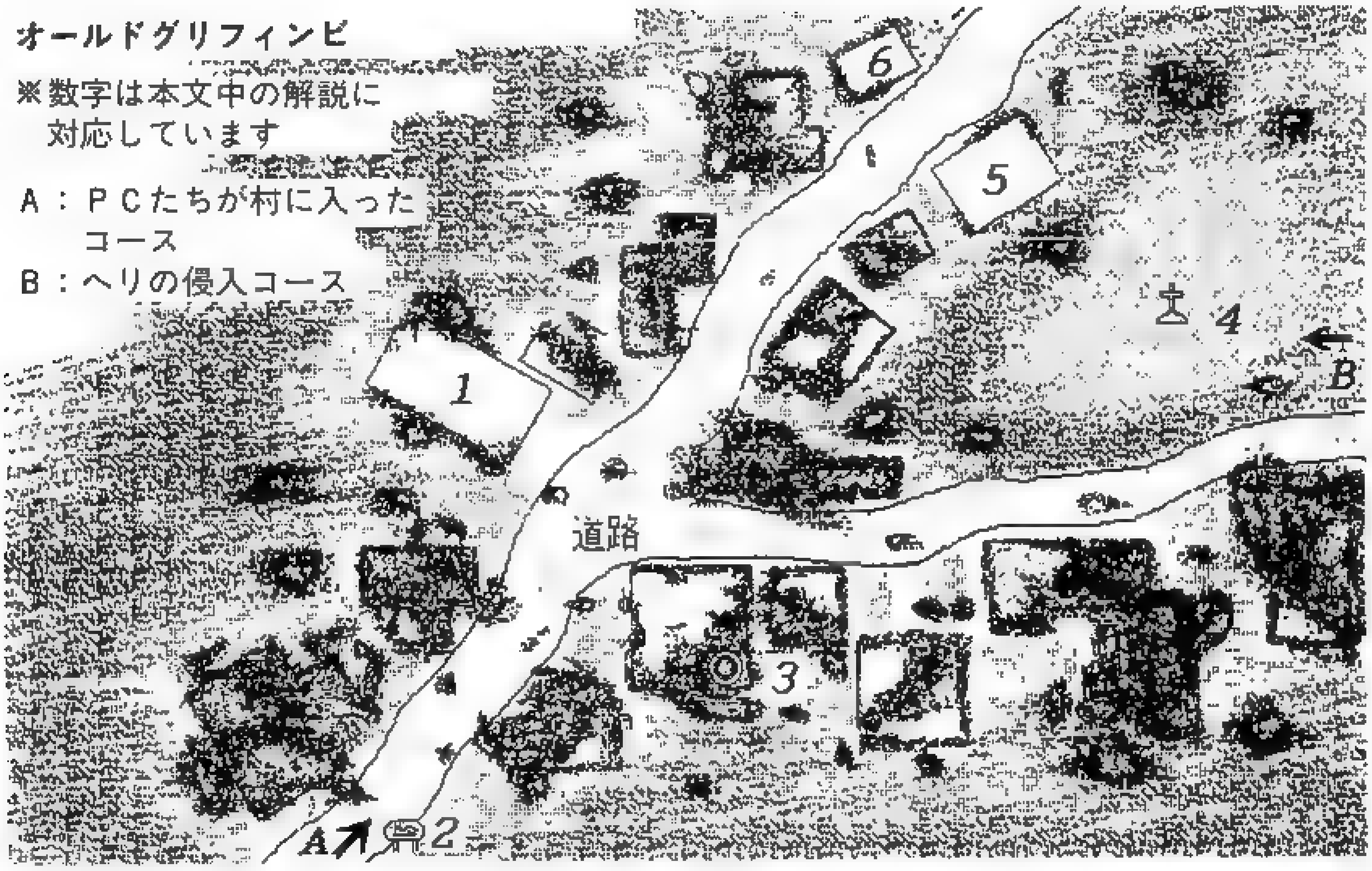
2．ミュータントを撃退(または逃走)して一息ついたPCたちは、200mほど向こうに小さな廃虚があるのを発見します。さらにPERのAR18に成功すれば、わずかに煙が立ち昇っているのも見分けられます。ここでPCたちがこの村に向かうことにしたなら、次のイベントは「こちらにメタルホッパーの群れが飛んで来るのが見える」ということにして、実際に行なわなくてもかまわないでしょう。

3．進行方向からメタルホッパーの小群が飛んで来ます。発見はPERのAR15(レーダーがあればチェックの必要はありません)でチェックしてください。これを避けるにはすぐ先に見える廃虚に逃げ込むしかありません。全員が失敗したら、回避する間もなく襲われます。メカは80%+30で3回ずつ、乗員は80%で1回、火器の命中を受けたものとして被害を出してください。

難を逃れるためには、なるべく大きな建物に避難する必要があります。廃虚の中心にある教会のような建物はすぐ発見できるでしょう。メタルストームはこの廃虚をわずかにそれていますが、ラジオニュースによると、この先3日間にわたって断続的に大型のメタルストームがこのコースを通過するようです。さて、先のメタルストームが飛び去った後、PCたちは外から教会をのぞき込む者を発見できます。それはPCに見つかるとすぐ逃げだしていきます。どちらにしても3日間はここにいなければなりませんし、オリビアの状態も心配です。PCたちは廃虚の探索を始めることでしょう。

ACT-2　廃虚の住人

この村は中央を貫く道路を取り巻くようにこじんまりと構成されています。元々はもっと大きな村でしたが、ほとんどの建物は戦火に焼かれ崩れ落ちてしまっています。付随のマップでは、残された建物は4棟しかありません。村全体がしんと静まり返っていて、ゴーストタウンという言葉がぴったりです。道端で目につくものは様々な戦闘メカの残骸くらいです。



1. 教会の中にはめぼしいものは何もありません。

2.「オールド・グリフィン・ヴィレッジ」と書かれた、壊れた看板があります。オリビアが元気なら、彼女の持つデータからこのポイントでも激しい戦闘があったこと、村には少数ながら住人がいたらしいことがわかります。

3. 半壊した建物の中央に地下のシェルターに続くハッチがあります。ハッチは開け放たれています。中に入るなら、荒された居住室を見つけることでしょう。壁の弾痕や黒く残る血の跡から、ここの住人が皆殺しにされたことを知ることができます。死体は運び出されたのかひとつも見つかりません。

4. この広場には幾つもの粗末な十字架が立てられており、墓所であることがわかります。中にはライフルを墓標にしてある墓(兵士と思われる)もあるようです。墓碑名はなにも刻まれていませんが、最近供えられたと思われる供え物がいくつかあります。供え物は粗末な造花、ぬいぐるみ、玩具など首をかしげるような物ばかりです。また〈偽装・カモフラージュ〉のSR1で2種類の足跡を判別できます。ひとつは子供のもの、もうひとつはかなり重量のある、恐らく戦闘サイボーグのものです。こちらの足跡は片足のように見え、杖もついています。

5. 装甲補給車および補給物資がしまってある倉庫ですが、しっかり鍵が掛けられています。扉は意外に頑丈で、壊そうと試みるなら爆弾が必要です。もし爆弾を使用したら中の弾薬、燃料に引火するかも知れません。そうなると後々PCもグロスターも困ることになりますから、GMはなるべく爆破させないように(例えばグロスターが現れて止めさせるなど)努めてください。

6. こじんまりした民家です。この家にはグロスターと少女が住んでいます。ここでバウンサーが〈ブービートラップ〉のSR½に成功すれば、この家を中心とした周辺のあちこちに巧妙なトラップを発見できます。ただし、これらのトラップは、よほど変な歩き方をしないかぎり、誰も被害を受けないように、つまり人が普通に生活する分には、さしさわりがないように作られています。

PCが6の家の探索を始めようとすると、家の中から杖をついた片足のフルボーグが現れます。かたわらにはこの男に隠れるように10歳くらいの少女がいます。

「この廃虚に何の用かね。バンデットなら、ここに金目の物がないことは知ってるだろう。……違うのか。遭難したのならうちにおいで。必要なものをあげよう。」

サイバーに興味のある者(サイバーパーツを使用している者)はEDUのAR20または〈精密メカニクス〉SR1に成功すれば、この戦闘サイボーグのボディがかなり高性能であること、すなわちこの男がおそらくエリート部隊の出身か所属であったこと、さらにテキサナ出身のバウンサーならこれが海兵隊で使用されているカスタムタイプであることを見分けられます。

オリビア(やPC)はサンドフロッグの毒に侵されていますから、彼に助けを求めることになるでしょう。グロスターは快く承知し、自分と少女の名前を紹介した後、家に招き入れます。メカが壊れている場合、この家の車庫で修理もできます。

PCたちはメタルストームを避けて、3日間ここで過ごさねばなりません。ファジィはPCの誰とも話をしたがりませんが、オリビアなど病人をかいがいしく看病します。グロスターも何くれとなく世話を焼いてくれますが、やはりどこかに影のある人物ですし、自分の身の上に関しては名前以外明かそうとしません(というより、彼自身がわからないのです)。なぜここに住んでいるかに関してもファジィの頭をなでながら、

「この子がいるからさ。」

と言うばかりです。もっとも、これはシティの外に住む人々にありがちな反応なのですが。

PCのハスラーは彼の正体に気づいているでしょうから、何らかの行動を起こすかも知れません。

A. ハスラーがどんな方法にせよ、彼をしとめるための行動を起こそうとしたなら(それが不意討ちをねらったものだとしても)、必ず気づかれてしまいます。戦士としての記憶は失っていても、身体が反応するのでしょう。

「私は争いごとは好まん。それに、あの子にはもう血生臭い光景は見せ



てはならないし、この荒野にあの子ひとりを残してむざむざ死ぬわけにもいかないのだ。君が何者であろうと、私には関係ない。そっとしておいてくれ。」

PCとの争いに関して、彼はどうしても戦わなければならない場合でも、なるべく相手に傷を負わせないようにします。ただし、ファジィを人質に取るなどの卑劣な手段を行使された場合、彼は本気で戦います。

B．ハスラーがPCたちにグロスターの正体を明かすのはかまいませんが、ファジィには何を言っても無駄です。彼女は、

「違うもん！　おじちゃんは私たちを守ってくれたんだから。」

PCをにらみつけながら、それだけ言って、逃げ去って行きます。またファジィはいつもグロスターの側にいるので、（どんな理由にせよ）彼女を拉致することは難しいでしょう。

C．グロスターを説得しても、シティには帰りません。彼は自分が何者であるか、というより何を生業にしていた人間かということに関しては、薄々感づいています。シティに戻れば、どんな形にせよ軍隊に復帰させられることは、間違いありません。彼は、もう２度と戦ってはならない、と無意識のうちに自分に命令しているのです。そしてそれは、同時にファジィの願いでもあります。

GMへ：加えていうなら、テロリストは彼をいつもつけ狙っています。シティで生活すれば、グロスターの側にいるファジィは必ずやテロの標的になることでしょう。事実、彼は妻子をテロで失っています。

実際にはいくら賞金首とはいえ、自分たちを助けてくれた相手を殺すことができるかというと非常に疑問ですが、いずれにしても３日間は手を出すことはできません。その他のことに関してはPCはどう行動しても自由です。GMは倉庫に置いてある武器などについて、それとなく伝えておいてください。グロスターとある程度うちとければ、倉庫の中を見に行く許しももらえます。

さて、オリビアの方は治療を受けて、しばらく経つと（PCたちが状況を把握し、何らかの推測または決定をするころ）回復します。彼女はこっそりベッドを抜け出して、グロスターのことをリストマンで調べたあと、機材の衛星無線機を使って、テキサナへ「特ダネ発見！」という情報を送ってしまいます。そのあとPCたちにそのことを得意げに話します。特にPCがグロスターの正体に気づいていなければ、必ず言っておいてください。グロスターは自分のいるところをテキサナに知らされたことに関しては多少困惑しますが、彼女を叱ったりはしません。

オリビアは他にも彼のプロフィールについて２、３話してくれます。グロスターがテキサナ海兵隊の優秀な隊員だったこと。この村で敵と遭遇したとき、部下を見捨てて脱走したといわれている事。彼の直接の上官で、総司令官でもあるオニール少佐が敗退の責任をグロスター大尉になすりつけたという噂があることなどです。さらにこれらの事柄について、彼女は（ジャーナリストの勘で）独自に調査していました。まず部下を見捨てて脱走したというのは真っ赤な嘘で、真相はグロスターの功績を妬んだオニール少佐が仕組んだ罠だったということ。そして敗退の責任もグロスターにはまったくないことなどをいくつかの証言、証拠と共につかんでいます。オリビアはこのスキャンダルを発表することを前提に彼にうるさくつきまとい、インタビューしたがります（PCが止めるのなら別です）。もちろんPCが聞いてみることもできます。

PCたちが、あまりにもグロスターに嫌われるような行動をとっていないかぎり、彼は頭を抱えつつこう呟きます。

「わからない。思い出せないんだ。自分の名前はこれで（彼の胸に刻まれている認識票）わかったんだが……。気がついたら、この廃虚で倒れていた。そして、傍らで私を看病してくれていたのがあの子なんだ。村の中は、死体で一杯だった。私は死体を集め、埋葬した……。君たちは私のことを調べているのか？　だったら教えてくれ。ここにあった死体は、この村の惨状は……もしかしたら、私がやったことじゃないのか？」

真相

彼はオニール少佐の命令で、１人で敵の先行部隊と戦わされ、そして負傷しました。彼は当初、この村を守るなどということは考えてなく、結果としてそうなったようです。そしてたった１人生き残った住民－ファジィは村を守って戦ってくれたグロスターをつきっきりで看病したのです。もちろんフルボーグである彼の手当は少女にはできません。しかし、その行為が彼の心を揺さぶったのでしょう。

グロスターはオニール少佐に対して、何ら悪感情は抱いていませんでしたし、このあと真相を知らされても、憎んだりはしないでしょう。ファジィの身に危険が迫るまでは。今の彼にとって、その生きる目的はファジィを守ることに他ならず、それ以外のことはどうでもいいことなのです。

この真相は推論やデータをもって導き出すことができます。もちろんPCにその気があればですが。廃虚を子細に歩き回って〈偽装・カモフラージュ〉SR½または〈戦略・戦術指揮〉SR１に成功すれば、ここで行なわれた戦闘の様子をイメージできます。――最初に村に侵入したのは１個中隊程度の装甲部隊で、あとから敵対する者（当然、グロスターです）がたった１人。装甲部隊は村の中に展開、拠点を制圧していく。グロスターはそれを少しずつ掃討していったものの、やがては負傷し、装甲部隊の

残存は退却していった――こんな感じです。グロスターの症状も〈精神医学〉のSR2で記憶喪失である（芝居ではない）と断定できます。治療する方法はありますが、ここでは無理です。これで彼の身の潔白は完全に証明されました。

ランディ・グロスター

外見は戦闘サイボーグとひとめでわかるが、先の戦闘で左足ほか、センサー類などに多大な損傷を負っている。元テキサナシティ守備軍海兵隊大尉。彼はたとえ真実を知っても、また過去の栄誉を捨て、脱走兵の汚名を甘んじて受けることになっても、この地で少女を守って生きていく決心を変えない。職業軍人を絵に描いたような人物で性格は実直にして寡黙。彼には軍を脱走したという意識はないが、正当な裁きがあるなら進んで受けるつもりである。

能力値

STR	35	REF	15	DEX	16	INT	11	EDU	9
PER	34	SYM	15	WIL	17	SUV	S	HP	40

主な取得スキル：大型メカニクス　78%、精密メカニクス　51%、建設土木工学　69%、医学・医術　99%、写真・映像　41%、土地カン　52%、拷問・尋問　82%、地上車全般　75%、小型艇ナビゲート　87%、サバイバル　223%、応急手当　104%、偽装・カモフラージュ　124%、戦略・戦術指揮　116%、ブービートラップ　157%、爆発物全般操作　173%、空中・0G機動　97%、小火器　141%、重火器　77%、搭載兵器　79%、投てき　96%、ナイフコンバット　25%、特殊武器戦闘　30%、格闘回避　20%

サイバー状況：キュクロプスMk III／レザ　ネック・スペシャル（ボディの名称、装甲は全身A80／70%）、メンタルスタビライザー、マイクロレーダーシステム、CSS×1、テイザーハンド（左腕、テイザーの効果）、ハードパンチャー（右腕）、ブースターレッグ（ただし片足なので役に立たない）

主要装備など：（どうしても必要なら）倉庫にあるものを2、3種選んで使用する。

＊彼の本来の能力はもっと高い。このデータは負傷による各部の損傷を考えてのものである。

ファジィ

10歳くらいで本名は不明。シルバーに近いブロンドがフラッパーのようになっている。瞳はダークブルー。グロスターを慕っており、彼以外の人とは決して話をしようとはしない。いつも寂しげに見える。また、銃器や刃物（リーサル・ウェポン）は大嫌いで、PCが手入れなどをしているのを見ると、非常に不快な面もちで姿を隠してしまう。そのためか、この家には武器の類は一切ない。

ACT-3　追跡者

3日後、嵐が過ぎ去るのとほとんど同時ぐらいに3機の戦闘ヘリが廃墟上空に現れます。ヘリは威嚇するように旋回しつつ、スピーカーでこう告げます。

「ランディ・グロスター！　グロスター元大尉！　そこに隠れているのはわかっている。おとなしく出て来い。私を忘れてはいないだろうな。貴様の上官のオニール少佐だ。出てこなければこの廃虚ごと焼き払ってもいいんだぞ。」

彼らは極秘でグロスターを捜索していましたが、偶然にもオリビアの発信した電波をキャッチしたのです。

グロスターはすぐに出て行こうとします。PCが止めても、みんなが危険になるから、といって聞きません。ドアを開けた瞬間、ヘリからレーザーが降り注ぎ、彼は吹き飛ばされます（死んではいません）。スピーカーから含み笑いと共に声が流れます。

「とうとう見つけたぞ。この死に損ないが。貴様の死体をこの目で確認するまで、わしは枕を高くして眠れんのだ。そして、特ダネを流してくれた記者さんもそこにいるのかな？　かわいそうだが、あんたの特ダネ情報はシティには届いていない。そしてあんたもここで殉職することになる。」

戸口の陰に倒れ込んだグロスターに、涙を散らしながらファジィが駆け寄ります。

「だ、大丈夫だ……頼む。ファジィを早く……安全なところへ……」

フルボーグはとても重たいので動かすのは難儀なことですが、彼を倉庫に連れていくなら、負傷（HW）をおして、武器をとって戦うことになるかも知れません。そのタイミングはGMが決定してください。戦う場合、彼はもっとも危険なポジションをあえて選びます。何の関係もないPCたちを巻き込んで済まなく思っているし、オニールの第1目標は自分に他なりません。それに、どんな状況にあっても彼はヒーローなのです。

ヘリ部隊は2機が上空を哨戒し、残る1機が離れた場所に乗員を降ろしています。このようにして3機がそれぞれ戦闘員を降ろすという行動を繰り返します。この時間を使えば車庫のメカで討って出たり、また倉庫にも十分たどり着けるでしょう。PCが教会にメカを置いていた場合、取りに行くのは難しいかも知れません。

倉庫のなかには、先の紛争で取り残された装甲補給車がしまわれています。というより、GMTフォースが倉庫の中に置き去りにして行ったものです。ファジィがこれを見て泣き出すので、普段は締め切っておくこ



とにしたのです。補給車は故障しています(修理が必要です)が、積まれていた燃料、武器、弾薬などは倉庫内に置かれています。武器はコンバットナイフ×10、高周波ブレード×1、9㎜SMG×5、フレシェットライフル×15、20㎜サイボーグライフル×1、火炎放射器×1、SAMランチャー×3、手榴弾1箱(50個)、対戦車地雷×4などです。予備弾薬はSAMを除いて各武器10回分くらいずつあります。他に牽引タイプの30㎜機関砲が置いてあります(予備弾はありません)。車輪が取り付けてありますから、倉庫から出すくらいならすぐできます。ヘリに対抗できる武器のひとつになるでしょう。補給車本体に武器はありません。このメカを戦闘で使用したいと考えた場合、以前からそのつもりで準備しておかないといけません。つまり、エンジンを修理したり、兵器を搭載したりということです。修理に1日、30㎜を搭載するならさらに1日かかります。何とかベストなところまで修理した状態のデータは以下のような感じになるでしょう。修理をまったくしていなかった場合、原則としてこのメカを戦闘で使用させてはなりません。

形式　：装甲補給車(を改造した対空装甲車)
タイプ　：V
REF／MV　：1／15
HP　：40
乗員、乗客　：8
装甲板
　(前側面)　：A60／70%(ファイバニウム)
　(後面)　：A60／70%(ファイバニウム)
　(上面)　：A40／70%(ファイバニウム)
細部命中表　：
　1～7　本体
　　8　エンジン(CP3)、タイヤ(CP3：3発で停止)
　　9　兵装、貨物
　　0　乗員1名
搭載兵器：30㎜機関砲のみ
＊ガンポートはありません。また30㎜機関砲は車外にて直接操作する必要があります。

オニール少佐に対して、交渉はいっさいできません。彼はこのスキャンダルの真相を知るすべての者を闇から闇へ葬るつもりだし、彼の持ってきた戦力ならそれが十分可能だからです。また、廃虚の外に逃げ出すのも得策ではありません。たちまちヘリに蜂の巣にされてしまうことでしょう。この廃虚という地形や倉庫の武器を有効に使って戦うしかありません。また、敵はこちらにハンターがいることは知らないので、このチャンスを有効に使わせるようにしてください。

オニール少佐

わし鼻で瞳はグレー。冷たい目をした、いかにも冷血そうで実力はゼロといった感じの士官。

能力値

STR	12	REF	22	DEX	10	INT	9	EDU	18
PER	16	SYM	6	WIL	7	SUV	0	HP	6

おもなサイバー状況：ジャック＝イン／サイバーリンク端子×5、サイバーIRビジョン
主要装備など：9㎜ボディカスタム(ただし戦闘はしない)
＊彼は前線で戦った経験はほとんどありません。ですからヘリがやられた場合には、うまく脱出できたとしても逃げ回ったり、降参するだけです。

少佐は海兵隊所属ですが、こんな任務に正規の兵を使うわけにはいきません。ヘリのパイロットは彼の腹心の部下ですが、地上に降ろされるのは金で雇われた者たちです。また、乗ってきたヘリもオニール少佐の所有するものです。

形式　：哨戒ヘリ
タイプ　：A
REF／MV　：23／150
HP　：12
乗員　：1(乗客2)
装甲板
　(全面一律)：A70／80%(ファイバニウム)
細部命中表
　1～5　本体
　　6　エンジン(CP6、MV30以下で墜落)
　7、8　ローター(CP5、3発命中で墜落)



9　搭載兵装
0　乗員
搭載兵器：12.7mmHMG(少佐の機体だけは10mmパルスレーザー)×1、フレアポッド(M)
＊３機とも、射撃時の〈重火器〉および操縦時の〈小型艇ナビゲート〉は50%です。サイバーリンクに関しては回避のみ可能です。

オニール少佐に雇われた傭兵たち(6名)：少佐はヘリこそ主戦力と考えているので、彼らをあまり当てにしていません。テキサナの軍人はみんなそう考えます。

傭兵AおよびB
REF　14　SUV　D　HP　9
WIL修正値：±0
(格闘の)攻撃力　±0
防具：ファイバーヘルメット、防弾ジャケット
装備：スナイパーライフル(狙撃スコープ付)、9mmカートレス
戦闘に関連する取得スキル：小火器　45%、狙撃　87%、投てき　41%、素手戦闘　59%、格闘回避　42%

傭兵CおよびD
REF　9　SUV　S　HP　24
WIL修正値：±0
(格闘の)攻撃力　+16
防具：メタルスキンB(全身)
装備：蛮刀、ワイヤー、手榴弾×3
戦闘に関連する取得スキル：ブービートラップ　88%、投てき　47%、素手戦闘　55%、ナイフコンバット　64%、特殊武器戦闘　78%、格闘回避　70%

傭兵EおよびF
REF　17　SUV　C　HP　12
WIL修正値：±0
(格闘の)攻撃力　+4
防具：オートプロテクター(ハイブリット)
装備：9mmSMG、火炎放射器、コンバットナイフ
戦闘に関連する取得スキル：爆発物　65%、小火器　77%、重火器　47%、投てき　45%、素手戦闘　44%、ナイフコンバット　68%、格闘回避　65%

PCたちの作戦
ヘリに対抗するには、SAM、30mmが有効です。ヘリが近づいたら、30mmを、50m以上離れていたらSAM、と使い分けましょう。もっともSAMは相手がフレアを使用した場合、外れることが多いのでタイミングが大事です。PCがコンバットシェルを持ってきていた場合、割と簡単に片づくでしょうが、そうでない場合、GMはバランスを考えてください。
地上に傭兵たちが降りたなら、戦いは辛いものになるかも知れません。PCたちは手分けして敵に当たる必要があります。こちらもPCの装備、数により、人数を加減してください。
PCたちがヘリを振り切るつもりで、この廃虚から逃げ出そうとしても無駄な努力です。それに遮蔽物が少しでもある所で戦った方がいくらか有利なのは誰でも理解できることでしょう。

ACT-4　朝焼け

オニール少佐が死んだり捕まったりすると、残りの敵はすべて退却を始めます。少佐が生きていた場合、生かすも殺すもPCたちの自由ですが、オリピア(またはランディ)は彼を公式の場で裁くことを提案します。
さて、ランディがこの戦闘を生きのびたかどうか、またはPCがこの3日間でランディとファジィに行なった説得によって、シナリオの結末は変わってくるでしょう。

A. PCがシテイに戻るよう強く説得した場合
ランディ自身はシティに戻ってもかまわないのですが、ファジィが両親の眠るこの村を離れたがらないのです。彼女はこの村で生まれて育ちましたから、村の中以外はミュータントの徘徊する不毛の荒野だと思っていますし、メガ＝シティの存在を知っていたとしても、具体的にどういう所か理解できません。グロスターにしてもシティに戻れば、軍事法廷が待っていますし、再び戦闘マシーンとして戦場に送り出されるのもあきらかです。それでも、例えばファジィの将来を考えろ、という風にランディを説得した場合には、彼は少女を連れてシティに赴くことでしょう。それが彼らにとって幸せかどうかはわかりませんが。ランディさえ納得すればテキサナ・シティに戻らず、ネオ＝アップルに亡命するよう勧めるのもいいかも知れません。
オリピアはオニール少佐に襲われたときは責任を感じてしょげかえっていましたが、話題の人を連れて意気揚々とテキサナに戻って来ることになります。
「さーて、そうと決まれば早速テキサナへしゅっぱーつ！」

B. ランディが生きのびた場合
彼は一緒に戦ってくれた礼を述べるか、あるいは巻き込んでしまったことを詫びます。また、倉庫にあった武器が欲しいなら、いくつでも持って行ってかまわないとも言います(ただしGMの判断で、いくつかの兵器は壊れていた、または今の戦闘で壊れてしまったことにしてかまいません)。彼はさらに傷ついた身体をきしませながら、ファジィと共にいつまでもいつまでもPCたちを見送ります。
帰りの車中(日数をこれ以上延長して取材旅行を続けさせるほどブラボーテレグラフは金持ちではありません)、オリピアは大きくため息をついてから、取材テープや記録データを車外へ捨てはじめます。
「わたしが間違ってたみたい。真実を知ったり、都市で生活することが必ずしも、その人に幸せとは限らないもんね。いいわ、今度はもっともっと大きい特ダネをスクープしてやるんだから！　そのときはまたよろしくね。」

C. ランディが死んでしまった場合
遺されたファジィをこの危険な廃虚に置いていってしまうことはできないでしょう。彼女はできるかぎり抵抗しますが、ここはテキサナへ連れ帰るべきです。
落ち込んでいたオリピアは帰りの車中で、取材テープや記録データを車外へ捨てはじめます。
「彼らはそっとしておくべきだったのね。真実を暴くのがいつも正しいことだとは限らないわ。わたしが彼を殺したようなものだわ……」
PCの誰もが彼女を責めたり、慰めたりできないでしょう。しかし、ファジィは泣いているオリピアの手を取ります。
……テキサナの英雄「ビッグ・ランディ」の最期を知る者は数少ない。しかし、その最期に立ち会った者たちも彼の生きざまを語ることはなかったという……

END

シナリオ解説

４つのシナリオの作者による解説です。マスタリングの参考にしてください。

FIRST ALBUM　松島 孝

このシナリオの全体の構成は、少しずつ真相がわかるパターンになっているため、プレイヤーに情報を与え過ぎても、出し惜しんでも、つまづくか先を読まれてしまうことになりがちです。ですから、初めてGMをさなる方にはやや荷が重いかも知れません。また慣れた方でも、情報の関連性をよく把握しておく必要があります。間違ってもシナリオブックを読みながらプレイしようとはしないように。

さらに、このシナリオの面白味の半分以上は、それぞれ特徴のあるNPCたちをどこまで浮き彫りにできるかにかかっていると僕は思っています。ケリー、シャナ、ウィリアムズ、フィリップなどなど、本文中にどんな感じかきっちり書いたのはそのためです。なにしろ、戦闘はラストシーンにしか用意していないし、情報はサイバースペースにダイブせずとも手に入るようにしてあるのです。その分、たっぷり「ロールプレイ」の部分を楽しんで欲しいと思います。

あと、シャナの曲の歌詞も付けたかったのですが、紙幅の都合で概要を書くだけになってしまいました。得意な方はぜひチャレンジしてください。

48 MINUTES　高平　鳴海

はい。このタイトルは有名な映画からいただきましたが、内容はまったく関係ありません。このシナリオのマスタリングはプレイバランスに気を使わねばなりませんし、使用するデータもものすごく多いのでGMは疲れるでしょう。はっきり言って上級者向けのシナリオです。もっとも、シナリオブックの発売される頃には、PCたち(特にバウンサー)はかなりパワーアップしているでしょうから、今回のシナリオブックに登場するすべての敵は意識して強めに設定してあるのです。それでも、このシナリオに登場する敵はやたら数が多い上、強い！　すべての敵を倒すつもりなら、討ち入りチームはたぶん、途中で全員のたれ死ぬでしょうし、ネットライナーも《オスカル815》との決戦までWILが保たないでしょう。この巨大なビルは密閉空間なので一種のダンジョンと言えなくもありません。しかし、PCたちの今回の仕事は宝探しではありません。重要なフロアのみを効果的に制圧すればよいのです。GMとPCは階段室は自由に出入りできるということを忘れないでください。各フロアには様々な仕掛けやヒントが隠されていますが、これらを看破したり、作戦が正しければ必ずクリアできます。そして、その時その時の状況判断が正しければ正しいほどよい結果が得られるでしょうし、間違いが多ければだんだん失敗(＝全員の死)の確率が大きくなるのです。

このビルはまさに「デンジャランス・ゾーン」と言えるでしょう。

なお、プレイ参加人数の上限は決まっていますが、これはヘリの乗員数や穏密作戦を考えた上での雰囲気ですから、あまり厳密に考える必要はありません。

SMOKE OUT　石川　常門

このシナリオは足で稼がないと進まないようになっています。プレイヤーの中には、ネットワークからの情報にこだわる方もいるかもしれませんが、捜査もののシナリオはこうじゃないと、と思うのは僕が古い人間だからでしょうか？

シナリオ進行上の留意点を挙げるなら、PCたちが対人関係に注意しなければならない場面がいくつかあります。特にトニーとの接触は気をつけないとサンディの行動の動機を知ることができなくなり、スムーズな展開は望めなくなるでしょう。また、コルレオーネ・ファミリーとの接触については、マフィアを恐れるプレイヤーもいるかもしれません。そのときにはPCたちに自分たちがハンターというプロフェッショナルであることを思い出させてください。

トルニカにおいて、PCたちの動きには注意する必要があります。特に、サンディのリアクションは、シナリオのエンディングを決定する重要なファクターなので、特に気をつけなくてななりません。「ブラッド」が燃えてからの、最後のバンデットとの戦闘シーンは様々な状況が想定できるのですが、恐らくPCたちにとって有利な戦闘になるでしょうから、今までの地道な捜査や行動の締めくくりとして、スカッと展開しましょう。

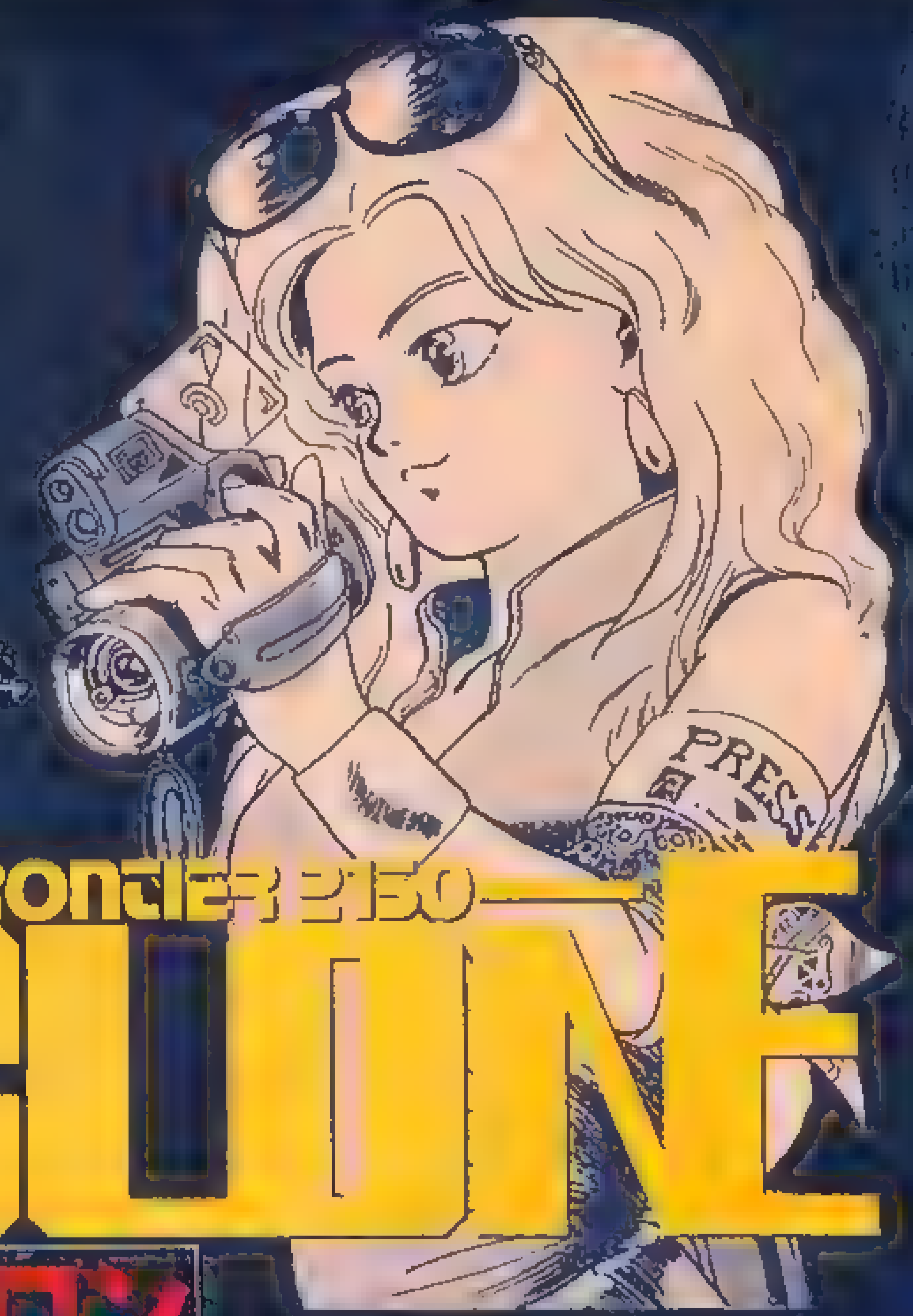
何はともあれ、グッドエンディング目ざして頑張ってください。

FLOWER IN RUINS　高平　鳴海

初心者であれ、ベテランであれGMはこのシナリオの進行については苦労することはないはずです。ただし、本文に指定されているとおりにシナリオを進めるなら、シナリオの冒頭でハスラーにある程度の情報が伝えられてしまうので、いざランディが現れても、ストーリーの面白みが感じられないと思う方もいるかもしれません。私は基本的には初心者プレイヤーを対象にしてシナリオのプロットを組むようにしていますから、GMは各自の判断およびセッションに集まったプレイヤーの慣れ具合などを考えて、PCに与える情報を制限し、話を盛り上げてください。プレイヤー(およびPC)にしてみてば、与えられた情報より、自ら考えて導き出した結論の方がはるかに信頼できるはずです。

オニールの戦闘ヘリ部隊との戦闘がかなり厳しいものであるのは明らかですが、彼らを迎え撃つには、廃虚にやってくることを予想し、その準備をしておくことがぜひとも必要です。準備が万端なら傭兵を降ろす前に彼らを撃ち落とすこともできるでしょう。逆に、彼らの襲来を予想したPCは、廃虚を逃げ出す準備を始めるかもしれません。十分理にかなっているなら、GMはそれを許可してもかまいません。

メガシティは人類最後の楽園にして牢獄である。
マンハッタンの灯は今日も消えない……
細菌霧とネオンに彩られた星空のもと、
金属の頭蓋骨のなかで何を見るのだろうか。



METAL HEAD
PSY-CLONE
—FRONTIER 2150—
サイクロン
メタルヘッド・モジュール

1. サプリメントセクション

戦闘の選択ルール、メカニックの拡張ルール、サイバースペースに関してはインディーズネットについての解説とヒント、また追加の兵器やアイテムの記述などが主な内容です。各キャラクターはこれらのルールにより、さらなるパワーアップが図れることでしょう。

2. ダウンタウンの拡大マップ

ダウンタウンはPCの活動する舞台となります。今回はそれぞれ特徴のある街を選びました。各マップについては詳細な解説がつき、PCとかかわりの深い建物の位置なども入っています。GMはこれらのリアルなマップを活用できます。

3. シナリオ：FIRST ALBUM(ファーストアルバム)

"メタルヘッド"のシナリオとしては風変りなストーリーです。主な舞台はサン・アンジェルスですが、遊びあり、謎ときあり、戦闘ありとバラエティに富んだ内容になっています。

4. シナリオ：48 MINUTES(48分)

ネオ・アップル・シティの武装インテリジェンスビルを舞台としたイン・ドア・アクションが中心のシナリオです。ハンターチームの息のあった連携なくしては任務は達成できません。

また、GMやプレイヤーの熟練度にあわせて、手軽なショートシナリオと、息詰まる展開の長時間シナリオのどちらかを選択してプレイできるようになっています。

5. シナリオ：SMOKE OUT(スモークアウト)

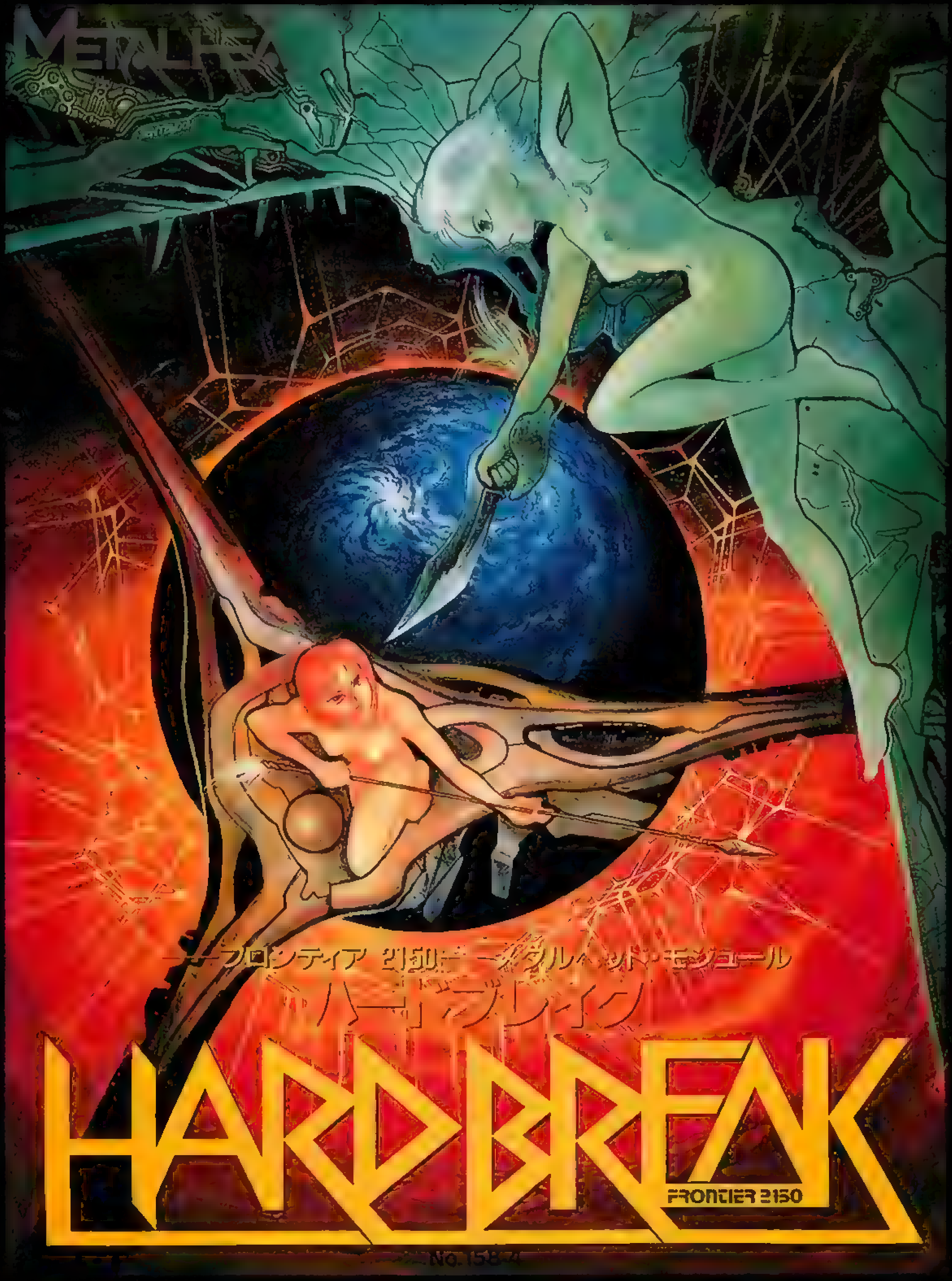
タイトルどおり、内容は捜査ものです。ただし、内容は地味なものではありません。スラングとドラッグに満ちあふれた暗黒街の雰囲気をたっぷり味わってください。ただし、逆にいぶりだされないようにご用心。

6. シナリオ：FLOWER IN RUINS(廃虚に咲く花)

今回のセットの中では唯一、アウトドアタイプのシナリオです。NPCとのやりとりがストーリーの柱となっているドラマ性の強いシナリオですが、プロットに関しては初心者でも簡単にプレイできるよう、特に考慮してあります。



No.158-1



ーーフロンティア 2150ーーメタルヘッド・モジュール
ハードブレイク
HARDBREAK
FRONTIER 2150
No.158-4

HARD BREAK
FRONTIER 2150

ハードブレイク
― フロンティア　2150 ―
METALHEAD SUPPLEMENT & SCENARIOES
“メタルヘッド” サプリメント／シナリオ集

STAFF

SYSTEM DESIGN : TEAM AGARUTA

COVER ILLUSTRATION : KOUICHIRO YONEMURA
INTERIOR ILLUSTRATION : YASUSHI NIRASAWA, MITSUAKI SAGIRI & JUN'ICHI INOUE
SCENARIO MAP DRAWING : TAMOTSU ICHIMURA, MASAHIRO MAKIYAMA & MITSUNORI YAMAZAKI

TEXT : NARUMI TAKAHIRA, MASAHIRO MAKIYAMA, YASUSHI NISHINO, KABUKI KIRISHIMA & HIDEKI TAKAHASHI

SPECIAL THANKS : MASAHITO AKAISHI, TYUYEN ZYAN

CONTENTS

COVER DESIGN : RIEKO TSUIKI
LOGO DESIGN : SHINJI HASE
TYPESETTING : YAMADA PHOTO PROCESS
PRINTING AND ASSEMBLING : HAKUSHINSHIKI SEISAKUJO
EDITING : TOSHIHIRO TAKEDA & MITSUNORI YAMAZAKI

First Printing Jan. 1992

UNDER-GROUND GAMES
アングラゲームズ

NARUMI TAKAHIRA & HIDEKI TAKAHASHI

《メタルヘッドワールド》は危険に満ちた世界です。

特に中流以下の人々がひしめきあうダウンタウンは、巨大なメガ＝シティ内でも暴力に支配された地区で、ここで生活するつもりなら、犯罪や事件に巻き込まれることを覚悟しておかねばなりません。しかし、見方を変えればダウンタウンは常に活気と冒険に満ちたエキサイティングな街であるとも言えるでしょう。

その活気を担っている要素のひとつが《アングラゲーム》と呼ばれる一連の危険なショービジネスです。趣向はさまざまですが、どのアングラゲームにも共通しているのは命がけの勝負であるということです。

多くの人気を得たために、今やテレビで放映されているような(人が死ぬほどではない)荒っぽいゲームも数多くありますが、その発祥はすべてダウンタウンです。

アングラゲームは言ってしまえば殺人ゲームなのですが、人々の心が荒れすさんだこの世界では非常に人気があります。この人気はダウンタウンに限ったことではありません。中流～上流市民さえも古代ローマの貴族よろしく野蛮なゲームの鑑賞を楽しみにしており、そのために秘かにダウンタウンを訪れる人もいるくらいです。人気があっても「公的に認められている」アングラゲームはありません。警察に見つかれば犯罪となるわけですが、よほど大がかりなものでない限り、見て見ぬ振りというのがほとんどです。アングラゲームが貧民暴動の抑止力となっていることが理解されているのでしょう。

また、アングラゲームは、ダウンタウンに住む貧しい人々にとっては、一攫千金とヒーローになれるチャンスを提供する場となっています。こうしたゲームの選手は多額のファイトマネーを受け取ることができますし、それほどの危険を冒したくないなら、ゲームをネタにしたギャンブルで儲けることもできるでしょう。

このセクションでは、ダウンタウンで行なわれているさまざまなアングラゲームのうち、代表的なものをいくつかをとりあげ、詳しく紹介していきます。GMはこれらをシナリオ作成のヒントにしたり、またシナリオ内で実際に活用してください。

ボムシング

屋内、屋外問わず興業される有名な爆破殺人ボクシングです。試合は金網が張り巡らされた頑丈なリング上で行なわれるのが普通ですが、時には金網に電流を通したり、リング内に火薬量を減らした地雷をいくつか置くこともあります。

ボクサー(ボムサー)は耐衝撃プロテクターに身を包み、爆発ペレットのついた金属グローブで戦いますが、この爆発グローブから繰り出される派手なパンチがボムシングの最大の魅力でしょう。

試合の流れやセッティングなどは土地柄などによってさまざまですが、代表例を紹介します。

試合の進行

基本的にはボクシングと同じですが、通常は1試合40分ほど、1ラウンド3分で最大10ラウンド戦います。試合開始時に選手のプロフィールが紹介されたり、有名なボムサーならプロモーションビデオなどが流されます。このときに最初の段階での賭け率(オッズ)も公開されるでしょう。

最初の4ラウンドは通常のグローブで戦います。両者ともプロテクターをつけていますから、それほどのダメージは受けないでしょう。この前座的な試合は省略されることもあります。次の3ラウンド間は金属グローブでの戦いです。金属グローブにもろに殴られるとかなりのダメージを受けます。ここでダウンしてしまう選手もいますが、悪質なプロモーターはドラッグなどを使って無理やり試合を続行させることがあります。そして最後の3ラウンド間が爆発グローブを使った戦いです。前3ラウンドで体力を使い果たしたボムサーはこのラウンドで強烈なパンチを食らって爆死してしまうでしょう。お互いに体力が残っていれば、相手の爆発パンチをブロックしつつ、こちらのパンチを決めるという緊張感あふれる試合が続行されるのです。

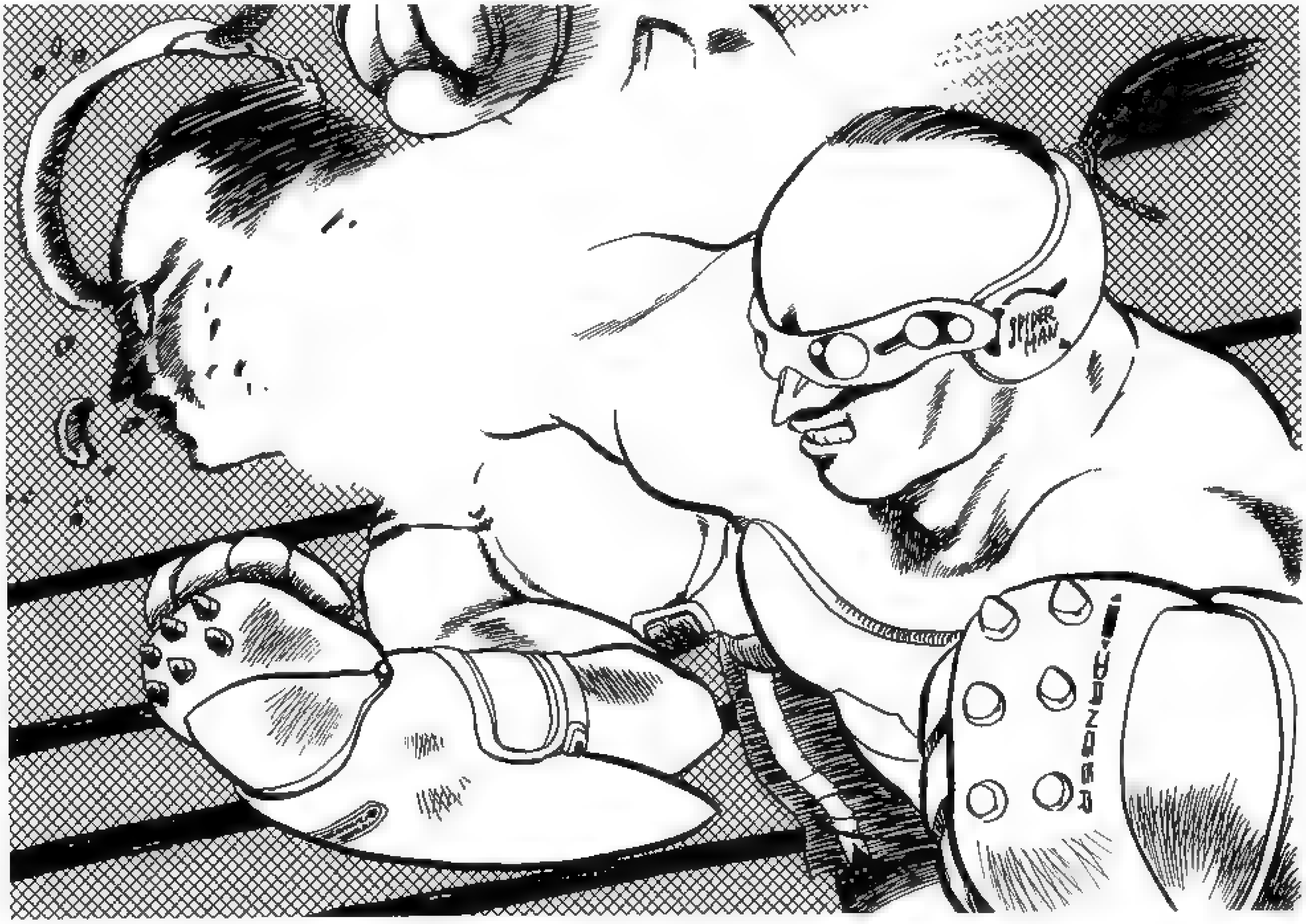
ちなみにボムシングにはTKOや、全ラウンドが終了したのちの判定による勝敗決定はありません。片方の選手が完全にダウンしたときのみ勝敗は決し、10ラウンドで両者ともがダウンしない場合は決着がつくまで試合が延長されるか、時には後日再試合ということになります。

反則について、選手のボディチェックは試合前に行なわれますが、そのほかの反則については確たる証拠がないかぎり、うやむやにされることが多いようです。リング外からの妨害行為を行なったなら、相手ボムサーを応援しているファンや賭博師に半殺しの目にあわされるでしょう。ボムサーには彼らなりの誇りがあるので滅多にしないようですが、足を引っかけたり、急所を狙っての攻撃などを行なえば、試合に勝ったとしても、相手ボムサーの取り巻きに夜道で襲われるのがオチです。

ボムサー

ボムシングの選手を《ボムサー》と呼びます。ボムサーになるのは難しくありません。ボムサーのジムに行って、プロモーターにその旨を伝えるだけで、契約は成立するでしょう。

ボムサーは勝利すればするほど莫大なファイトマネーを手にすることができます(デビュー戦で3000ドルほどです)。そのため、やはり体力・腕に自信のある貧民街出身者が多いようです。しかし、全員が強者であ



るわけではありません。多額の借金を抱えて一か八かの勝負に出た者や、だまされて無理やり出場させられる若者も中にはいるのです。そうした者は有名なボムサーの餌食になるためだけにゲームに参加させられます。ギャンブルで儲けるというより残酷な興奮のみを求める観客も多いため、まったく勝負にならないような試合も多く実施されるというわけです。

ボムサーの肉体強化について、ドラッグによる強化には一切の制限はありません。どちらかというと、ドラッグの使用は奨励されており、ドーピングは常識となっています。これはすべてのアングラゲームに共通します。サイバーについて、軍用などのフルボーグは基本的に出場禁止(実際の強さはともかく、フルボーグは最強であるという通念があるためです)、ハーフボーグについては、プロモーター同士が相談して試合を行なうかどうかを決定します。対戦者同士が同じくらい強そうで、まともな試合になりそうなら実施されるでしょう。

ボムサーの装備

ボムサーは全員、所定のプロテクターとグローブを着用します。専用防具以外の防具の着用、グローブをはめた腕以外での攻撃は基本的に認められていません。

耐衝撃プロテクター.

プロテクターは、ゲームをエキサイティングにするため、要所のみをなんとかカバーできるだけのタイプが主流です。銃弾の貫通を防ぐ防弾チョッキや汎用防護服であるオートプロテクターなどよりずっと安物で、綿入りのクッションを身につけるような感じです。ヘルメット、ボディアーマーからなり、レッグアーマーは地雷デスマッチのときのみ着用が許されますが、どれも気休め程度の防御力しか持ちません。また、腕のガードは長いグローブで行なうため、その部位のプロテクターはありません。ヘルメットには顔面にフェイスガードがありますが、これは爆発破片、ガスから身を守るためのもので衝撃は吸収できないようです。ボディアーマーは肩パッド、胸パッド、腹パッドの3パーツで構成されています。

ボムシング用プロテクターのデータ

ヘルメット　ＥＮＣ １　効果値 A40／40%
　効果個所 頭　対効果 衝撃、爆発物
　(対弾効果はA10)　価格 30

ボディアーマー：ＥＮＣ ３　効果値 A60／30%
　効果個所 胴　対効果 衝撃、爆発物
　(対弾効果はA10)　価格 50

グローブ：

ボムサーは最初から爆発グローブをつけて試合するわけではありません。それでは簡単に勝負がついてしまうので、最初の数ラウンドは通常のグローブ、そのあと金属製グローブ、そして爆発グローブ、と試合の進行に従ってつけかえていき、勝負を盛り上げていきます。これらの特殊グローブはヒジまでを覆うペンキャップのような形状で、攻撃に使用するほか、相手のパンチをブロックするときにも使います。

爆発グローブは金属グローブの先端に大きな丸鋲が6つ打ってあるというものです。この鋲は人工衛星などの姿勢制御に補助的に使用される指向性爆発ペレットで、爆風の直撃を受けると肉がちぎれ飛ぶほどの火力があります。相手に爆発パンチを浴びせられる回数は限られていますから、さらに試合は盛り上がるでしょう。

ボムサーのすべての装備はプロモーターがそろえてくるのが普通です。

ボムシング用グローブのデータ

通常グローブ：火力 0　ENC 0
　価格 10　防具としての効果はありません

金属グローブ：火力 8
　ENC 2　効果値 A30／30%　効果個所 腕
　対効果　衝撃、爆発物、実弾　価格 50

爆発グローブ：火力（90で6回、殴打は8）
　ENC 6　効果値 A30／30%　効果個所 腕
　対効果　衝撃、爆発物、実弾　価格 300

※　“ブロック”で防御した場合、グローブの防具効果は必ず発揮されます。効果チェックをする必要はありません。

※　爆発ペレットは爆発物ですが、固定ダメージではありません（パンチが個人の力量によるため）。また指向性ということで他部位へのダメージはありません。ペレットが爆発するか否かの判定は命中判定直後に行ないます。〈素手戦闘〉が80%以上あるキャラクターは命中後に爆発させるかどうかを自由に選択できます。それ以外の場合の爆発確率は50%です。

ボムシング専用ルール

試合は1ラウンドが3分なので、戦闘ルールで考えると60ターンも戦闘し続けなければなりません。これはあまりに現実離れしているので、1ラウンドだいたい4～6ターンくらいの攻防で済ませるといいでしょう。お互いの選手が〈素手戦闘〉を取得していなかったり、30%程度しか取得していなかったなら、50%取得しているものとするか、または取得スキルを倍加するなどして戦闘を解決します（技が下手くそなので観客は怒るでしょうが）。

さて、PCがボムシングに選手として参加した場合などには、よりスリルある試合を表現する必要があるかも知れません。以下のボムシング専用ルールを使ってみてください。

専用戦闘ルール

①両者の攻撃の順番について、基本戦闘ルールと同じくREFの高い順に攻撃を行ないますが、ダメージの適用は両者の攻撃が終わってからということになります。これによって相うちになる可能性も高くなり、より高度な戦術が要求されることになるでしょう。

②攻撃側はまず相手との間合いを決定します。間合いは“近間”か“遠間”で、これによって繰り出せるパンチの種類が決定されます。防御側は攻撃側の決めた間合いが気に入らないとき、両者のREFのAR振り合いによって勝利すれば、間合いを変更できます。間合いが変更されてしまったら、攻撃側は近間なら“ジャブ”、遠間なら“フック”でしか攻撃できません。

③攻撃側は攻撃方法を選択します。それぞれの攻撃の特徴はボムシング攻撃方法チャートを見てください。このルールでは命中個所は攻撃方法によって既に決定されています。戦闘チャートの命中部位は無視し、ダメージのみを所定の部位に適用してください。もちろん、攻撃を行なわないことにしてもかまいません。

④防御側は命中した攻撃を回避するか、ブロックするかを選択します。回避行動“スウェー”は〈格闘回避〉をロールします。成功すれば攻撃は外れたことになります。近間からの攻撃を回避する場合、〈格闘回避〉の½で判定しなければなりません。“ブロック”とは両腕で防御するアクションですが、これを選択した場合、命中部位は腕になり、受けたダメージを1ランク軽くできます（しかし、最低でもLWのダメージは受けます）。ただしスウェーを選択したなら、そのターンの攻撃、または次のターンの攻撃ができなくなります。ボムシングにおいてはクリンチ（相手に抱きついて攻撃を避けること）は禁止です。クリンチを行なったら、無条件でふりほどかれ、攻撃を受けるものとします。

⑤REFの低い方が①～④の手順を繰り返したあと、両者はダメージを適用して1戦闘ターンが終わりです。ダメージ判定など特に指示のないルールについては基本戦闘ルールと同じですが、クリティカルはありません。

ボムシング攻撃方法チャート

攻撃方法	命中個所	間合い	特徴
ジャブ	胴	近間	命中すると必ずLWダメージ
アッパー	頭	近間	通常どおり判定
ストレート	胴	遠間	通常どおり判定
フック	頭	遠間	ブロックによる防御は効果なし。火力プラスはなし
ボディブロー	胴	近間	ブロックによる防御は効果なし。火力プラスはなし

※　フック、ボディブローは命中時に振り出した目にSTR、使用武器の火力などをプラス（マイナスも）することはできません。出目が火力となります。爆発ペレットはアッパー、ストレート以外のパンチを放ったときでも爆発することはありえますが、その効果は得られないということになります。

疲労

ボクシングと同じく、ボムシングも序盤で雌雄が決することは少ないでしょう。戦いを続ければ両者は疲労します。試合序盤で不利だった者もうまく立ち回って相手を疲労させれば勝利できるかも知れません。

GMは試合1ラウンドが終わるごとに両者の疲労度を決定します。その基準は受けたダメージの度合、選択した攻撃方法などで、GMは両者のダメージ回数、特定の攻撃方法の回数をチェックしておきます。チェック要項自体は何種類かに分けられますが、例えば「LW3回、MW1回、アッパー3回、ストレート2回」などというチェックをまとめて1回分の疲労が課されます。

1．それまでに受けたダメージによる疲労

・LWダメージを10回、またはMWダメージを5回受けるごとに〈格闘回避〉が－10%されます。

・さらに全身のSUVが1ランクダウン（最低値はG）、もしくはSTR値とREF値の両方が－5されます（最低値は1）。SUVをダウンさせるか、STR・REFを－5させるかは選手本人が選択できます。

・STR、またはREFのどちらかが1になってしまったら、“ブロック”ができなくなります。

・SUVをダウンさせる場合、サイバー化によって“S”にしてある部位はダウンしません。ただし、全身の4つの部位（頭、腕、脚、胴）のうち2部位以上（目安としては全身の50%以上）をサイバー化によって“S”にしてある者はこの選択ができず、必ずSTRとREFを－5させなければなりません。つくりものの身体は疲れを知りませんが、生身の肉体に負担をかけるのです。

2．攻撃方法による疲労

・全力で攻撃し続ければ、やはりダメージを受けたときのように疲労してしまいます。ここではアッパーとストレートだけを全力攻撃と見なします。

・アッパー、ストレートを繰り出した回数が10回を超えるごとに〈格闘回避〉が－10%されます。

・さらに全身のSUVが1ランクダウン、もしくはSTR値とREF

値の両方が－5されます。あとは“それまでに受けたダメージによる疲労”とまったく同じに処理します。

3．疲労の回復

試合の間は休んでも疲労は回復しません。各ラウンドの間では両ボムサーとも1D3（LWとかアッパー3回分）だけの疲労が回復します。

試合終了時には3～6時間休めば、すべての疲労は全快するでしょう。

モーターホッケー

ラフなグラウンドで行なわれるモータースポーツの一種です。モーターホッケー専用のオフロードモノバイクに乗った選手たちがホッケーを行うというものですが、内容はホッケーというより極度に危険なポロ（乗馬して行なうボール競技）といった方がしっくりくるようです。プレイ中の禁則などはほとんどなく、妨害はもとより、スティックで相手を殴ったり、尖った金属パイプが取り付けられたバイクでの体当りなども頻繁に行なわれます。当然、死傷者は絶えませんが、プロモーター、スポンサーの趣向でフィールドに地雷やタイヤを切り裂くスパイクなどが埋められていることもあり、そうしたゲームはよりエキサイティングなものとして特に人気があります。

ゲームフィールドとプレイ人数など

フィールドの大きさははっきりとは決まっていません。だいたい60～100m×30～50m程度の面積で、整地されていない――ひびだらけのアスファルト、旧世紀の競技場跡――開けていてデコボコした土地が選ばれ、両端にゴールエリアが設定されます。モーターホッケーのファンはフロンティアな雰囲気を大事にしているため、振るっていたとしても専用の競技場はめったに建設されません。

プレイ人数は1チーム6人が普通で、フォワード3名、ディフェンス2名、ゴールキーパー1名という編成です。補充要員は最大3名までで各ピリオドごとに（最終ピリオドは試合中でも可）交代・補充が許されます（試合中に倒れた選手は生きていれば運び出されますが、欠員補充はすぐにできません）。ちなみに、ゴールキーパーも随時、攻撃に参加することが許されています。

彼らは愛用のカスタムバイクに跨り、ボールを弾くためのスティックなどを持ってゲームに臨みます。

試合のルールと進行

ルールなどはアイスホッケーをもとにしているようです。

ゴールについて、多くのボールスポーツと同じようにスティックでボールをゴールゾーンにたたき込むことで得点が入ります。これは1ポイントで、他にラグビーのように“トライ（ここではボールを保持したまま、ゴールゾーンに入ること）”も許されており、こちらは2ポイントの得点を得ることができます。

また、ゴールキーパーを除いては、ボールを蹴ったり手で触ってはいけません。必ずスティックで保持したり、弾いたりします。

試合は時間制で1ピリオド20分、それを3ピリオド行ないます。1試合の所要時間は1時間半くらいになるでしょう。

ゲーム開始時、ファンファーレと共に両チームの各選手の紹介とオッズの公開がなされます。

プレイ中は普通のこうしたタイプのスポーツでは反則となるような行為（故意の殴打、悪質な妨害、乱闘など）も許可されていますが、それではさすがにゲームが終わる前にすべての選手がダウンしてしまいます。反則ルールがほとんどなくなるのは3ピリオド目だけというのが一般的です。

最初の1ピリオド（前半後半10分ずつで計20分）は見た目は荒っぽいものの、体当りや相手選手への攻撃などは反則行為となります。故意でなかったとしても、相手選手にダメージを負わせた者、審判が妨害を行なったと認めた者は退場となります。アイスホッケーでは、反則プレイヤーは一定時間退場していれば試合に復帰できますが、モーターホッケーにおいては、今後この試合にはまったく出場できなくなります。いくら強くても暴力を振るうだけのチームは緒戦でメンバーのほとんどを退場させられるので、試合で勝つことはできません。いずれにせよ最初のピリオドで死傷者が出ることは少ないようです。

次のピリオドにおいてはバイクでの体当りや進路妨害など、ほとんどの危険行為が許されるようになります。反則とされるのは、選手自身への直接攻撃（スティックでの殴打、拳闘など）だけなので、もうこの時点で死傷者が出始めるでしょう。

最後のピリオドでは飛び道具の使用を除くすべての禁則が許され、フィールドはまさに戦場となります。ボールを扱うテクニックより、戦闘テクニックに優れていなければ試合に勝つ、または生き残ることは難しいでしょう。ちなみに試合中に敵の攻撃などによってバイクを失った者は徒歩で試合に参加し続けるか、退場するかどちらかを選択できます。

ストライカー

モータホッケーの選手たちは《ストライカー》と呼ばれます。チームを主催しているプロモーターやチームに金を出しているプロモーターを訪れれば、簡単にチームメイトになれるでしょう。ストライカーは死傷率が高いので常に人手不足です。ただし、最低限のメカ知識とオフロードモノバイクを操るテクニック、そして丈夫な肉体が必要です。それらを考えるとストライカーになるのは結構難しいかも知れません。

ストライカーも試合に勝てば結構な金を手にすることができます（デビュー戦での取り分は1000ドルくらい）。ボムシングと同じくらいポピュラーなアングラゲームですが、あちらよりスマートな雰囲気があり、選手たちも皆、プライドが高いようです。ですから、彼らは地雷やスパイクが埋められているような絶望的な試合にも進んで参加したがるのです。

肉体強化などについての制限は、ドラッグ、サイバーとも特にありません。ただし、試合中に飛び道具を使用することは禁じられています。

ストライカーの装備

彼らの装備を挙げていくなら、プロテクター、スティック、ボール、そしてモノバイクなどでしょう。

プロテクター：

プロテクターは専用の物があるわけでも、着用が義務づけられているわけではありませんが、ほとんどのストライカーが何がしかの防具を着ています。ジャンプスーツとヘルメットくらいならプロモーターが用意してくれます。

スティック：

金属製のものが主流です。サイズはいろいろあり、相手プレイヤーを殴打するために特に巨大なスティックを持っている者もいます。またスティック以外の武器を使うことは許されていませんが、第3ピリオドにおいては銃器やその他の飛び道具でなければ（飛び道具は厳しく罰せられます）、たいていの武器の使用は黙認されます。

スティックのデータ(例)

ホッケースティック：火力 10　ＥＮＣ ５

価格 50

※　スキルは〈大型武器〉で使用します。

ボール：

さすがに不整地でパックを使用することはできません。ボールの大きさはサッカーボール大で、材質はファイバー系です。軽すぎない程度に軽く、バウンドはほとんどしません。また、金属スティックで強く叩いても滅多にへこんだり穴が開いたりすることもありません。

バイク：

決められた仕様はモノバイクであること、飛び道具を搭載しないこと。この２点のみで他に制限はありません。普通はチームでそろえるものですが、改造は個人に任されます。モーターホッケーでもっとも要求される性能は機動性(小回り)や耐久性なので、小型でつくりのしっかりしたモデルが向いています。

モノバイクデータ(例)

※　このモデルは非ＭＡＤです(チューンのみ可能)。

タイプ　：Ｈ

ＲＥＦ／ＭＶ：24／60

ＨＰ　：６

荷重制限

(兵装、装甲)：50

乗員　１

装甲板

(全面一律)：Ａ20／40%(ステンレス)

細部命中表　：

１〜３	本体
４，５	エンジン(ＣＰ４)
６，７	タイヤ(ＣＰ３)
８	各種兵装
９，０	乗員

搭載兵装　：タックルピン、ラム、フラッシュライトのうちどれかひとつ(どれもＥＮＣ10)

価格　：1500



ステンレス
　ステンレス・スチール、いわゆる鋼板のことで、衝撃に対する装甲の質としてはハイニチョバムの半分程度で、バイクに取り付ける程度の物だと対弾効果は望めません。モーターホッケーでは銃器は使えませんから、妥当な装甲でしょう。

タックルピン
　バイクの全周をカバーするように6〜8本程度取り付けられます。先端を鋭く尖らせた鉄パイプでタックル時に有効でしょう。戦力としてはラムに劣るかわり、目標に命中させやすい武器です。火力+20。

ラム
　カウル前部に取り付ける尖った鉄塊です。これもタックル時に使用でき、絶大な火力を誇ります。命中時−30、火力+50。

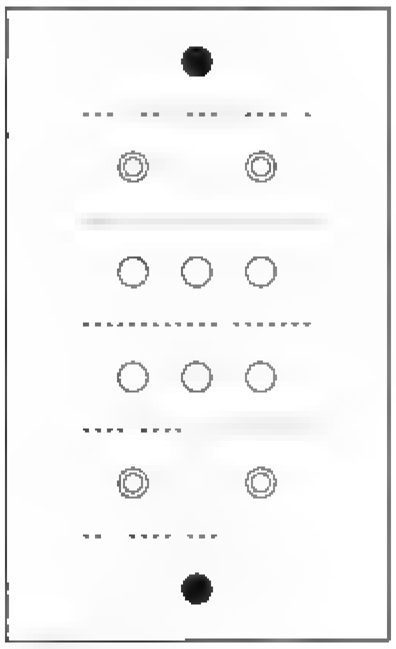
フラッシュライト
　座席後部につけられる箱型の巨大なライトユニット。敵ストライカーにストロボ・フラッシュを浴びせ、行動不能に陥らせるという卑怯武器で、ディフェンスやキーパーの車体に取り付けられていることがあります。10回使用可能で、フラッシュを浴びた者は1ターン間、行動不能となります。

モータホッケー専用ルール

　TRPGでは、参加している選手の動きを含めたゲームの流れすべてを表現することは難しいし、観客や選手にしても常時ゲーム全体を把握しているわけではないのでGMがそこまで考える必要はないのですが、このルールを使えばそれも可能となります。しかし、GMが状況に応じて、PCに適当なチェックをさせるだけでもゲームの進行には十分でしょう。
　さて、基本戦闘ルールのターンに準じて試合を進めるのは無理があるので、試合中の行動の1区切りは“イニング”という名称を用い、1イニングを約1分とします。1ピリオドは前後半で20分ですから、10イニング+休憩+10イニングで1ピリオド終了です。ゲーム中の戦闘的なアクション(タックルや戦闘)については、イニング内で行なわれているものとし、基本どおりのターン(3秒)で進行します。
　1イニングの内容は全選手の移動〜アタック/ディフェンス、タックル、戦闘で構成され、ボールがどちらの手にあるかということを決定してから次のイニングに入ります。

選手の移動とアタック/ディフェンス
　アタックとは“ボールを奪い、ゴールにボールをたたきこむ”行為を示し、相手を倒す“攻撃”と区別しておきます。通常、ゲームスタート時には、ボールはどちらかのチームのオフェンスの選手のもとにあります。彼はスティックでボールを保持しながら、仲間と協力しつつ、敵チームのガードを抜けて、ゴールするわけです。
　移動距離に関しては、フィールド全体を両端のゴールから6つのゾーンに分かれているものと仮定し(図参照)、進路を阻む者がまったくいなければ、1イニングに2ゾーン間を移動できます。ボールを持っている選手は各ゾーンで妨害を受けるでしょうから、よくても1ゾーン移動できるだけです。
　妨害(ディフェンス)に入る選手との争いは〈地上車全般〉のSR振り合い(ボール争奪)、でなければタックルか戦闘によって解決します。〈地上車全般〉のSR振り合いは相手に攻撃することなく妨害を突破したかどうかのチェックで、もっとも平和的な判定方法です。これによって直接ダメージを受けることはありません。妨害者が2人以上いるときは妨害者すべての〈地上車全般〉%をプラスして使用します。同じように、アタック側の選手をサポートする選手がいるなら、これもすべてプラスします。
　判定の結果については下のチャートで確認してください。
　タックルと戦闘に関しては別セクションで説明しますが、これによって選手の手を離れたボール(タックルや攻撃でダメージを与えたなら必ずボールは手放されます)を誰が拾うかは、GMが決定します。

ゾーン表示図



○:オフェンス
◎:ディフェンス
●:キーパー/ゴール
−:ゾーンライン

ボール争奪チェックチャート

	アタック側	ディフェンス側	ボール	次イニング
SR結果	成功	成功	ディフェンス側	再度判定
	失敗	成功	ディフェンス側	ゾーン移動可
	成功	失敗	アタック側	ゾーン移動可
	失敗	失敗	GMが決定	再度判定

※　両者の〈地上車全般〉が70%を超えていたら、SR½、¼など成功率が両者とも70%以下になるようにしてから判定します。SR難易度を下げた状態でSR判定に失敗した選手は事故チャートを参照します。

パス/ゴール判定
　争奪チェック後、ボールを持っている選手は、ボールを味方にパスしたり、ゴールに打ち込むことができます。これは距離によって成功率が決めてあり、以下のチャートによって1D100で成否が決定されます。パスもゴールも成功率は同じですが、ゴールの場合は成功してもキーパーのディフェンスチェックがあります。
　この成功率は平均値ですから、ベテラン選手またはルーキー選手なら成功率を変更してください。
　チェックに失敗したなら、ボールの所有者はGMによって決定されます。パスしようとした味方をマークしていた敵や、相手キーパーに取られる、または次イニングまで誰にも拾われずにフィールドに転がっているのが普通でしょう。

パス／ゴールチェックチャート

距離	成功率
1ゾーン	80%
2ゾーン	30%
3ゾーン	10%
4ゾーン	5%

キーパー・ディフェンス

ゴールにキーパーがいたときにかぎり、このチェックができます。こちらも1D100で成否を判定します。これは飛んで来たボールの飛距離によって成功率が変動します。こちらも成功率は平均値ですから、選手の練度によって成功率を変更してください。

キーパー・ディフェンスチェックチャート

距離	成功率
1ゾーン	40%
2ゾーン	60%
3ゾーン	80%
4ゾーン	90%

タックル／攻撃

各選手はREF(バイク＋ライダーのREF)順にタックル、または攻撃を解決していきます。タックルに要する時間は1～3ターンほどで、設定される目標は必ず1機またはひとり、そしてそのイニングは他の行動はできません。攻撃は両者が望むだけの時間(最大は20ターン)ですが、攻撃可能な相手は当然、まわりの全員です。

なお、ボールを保持している選手は(物理的に)攻撃はできませんが、タックルは可能です。

バイクによるタックル

あまりに遠い距離にいる相手にはタックルはできません。その限界は2ゾーンまでとしておきますが、タックルが可能な状況かどうかの判断は最終的にはGMに任されます。また、タックルを宣言した者は、途中でそれを取りやめにすることはできません。

①まず、タックルを行なおうとする者(攻撃者)は、どのくらいの速度で実行するか決定します。MV値の最大値が最高で(例に挙げたモノバイクだと60が最大値)、最低値は10です。10以下のスピードでタックルしてもダメージは与えられません。この範囲内で好きな速度を決定しておきます。これは後でそのまま火力として使用されます。

②目標となる相手とREFのAR振り合いを行ないます。この振り合いはバイクのREF＋選手自身のREFを使用します。徒歩の選手がバイクにタックルすることはできません。また徒歩の選手にバイクでタックルするときはチェックのとき、ダイス目に＋10のボーナスが与えられます。チェックに失敗したら、この行為は失敗に終わり、事故チェックを行なわなければなりません。

③タックルが命中したかどうか判定します。〈地上車全般〉のSR1(この時の修正は基本的にラム使用の　30のみ)に成功すれば命中で、その出目に①で決めておいた速度とタックルピンまたはラムなど、タックル用兵装の火力をプラスした値が基本戦闘ルールで言うところの命中効果値です。あとは基本戦闘ルールに従ってダメージを算出してください。それから、タックルが命中したとき、目標が攻撃者に向かって走行していたなら、目標の速度をも命中効果値にプラスします。〈地上車全般〉のSRに失敗したら、事故チェックを行ないます。

④小型バイクで高速タックルすれば攻撃者も無事では済みません。②のチェックがすべて終わったら、もう一度1D100し、出目に速度値をプラスしてダメージの判定を行ないます。目標が攻撃者に向かって走行していたなら、この時も目標速度を命中効果値にプラスしなければなりません。このチェックには必ず装甲効果が与えられます(チェックの必要はありません)。

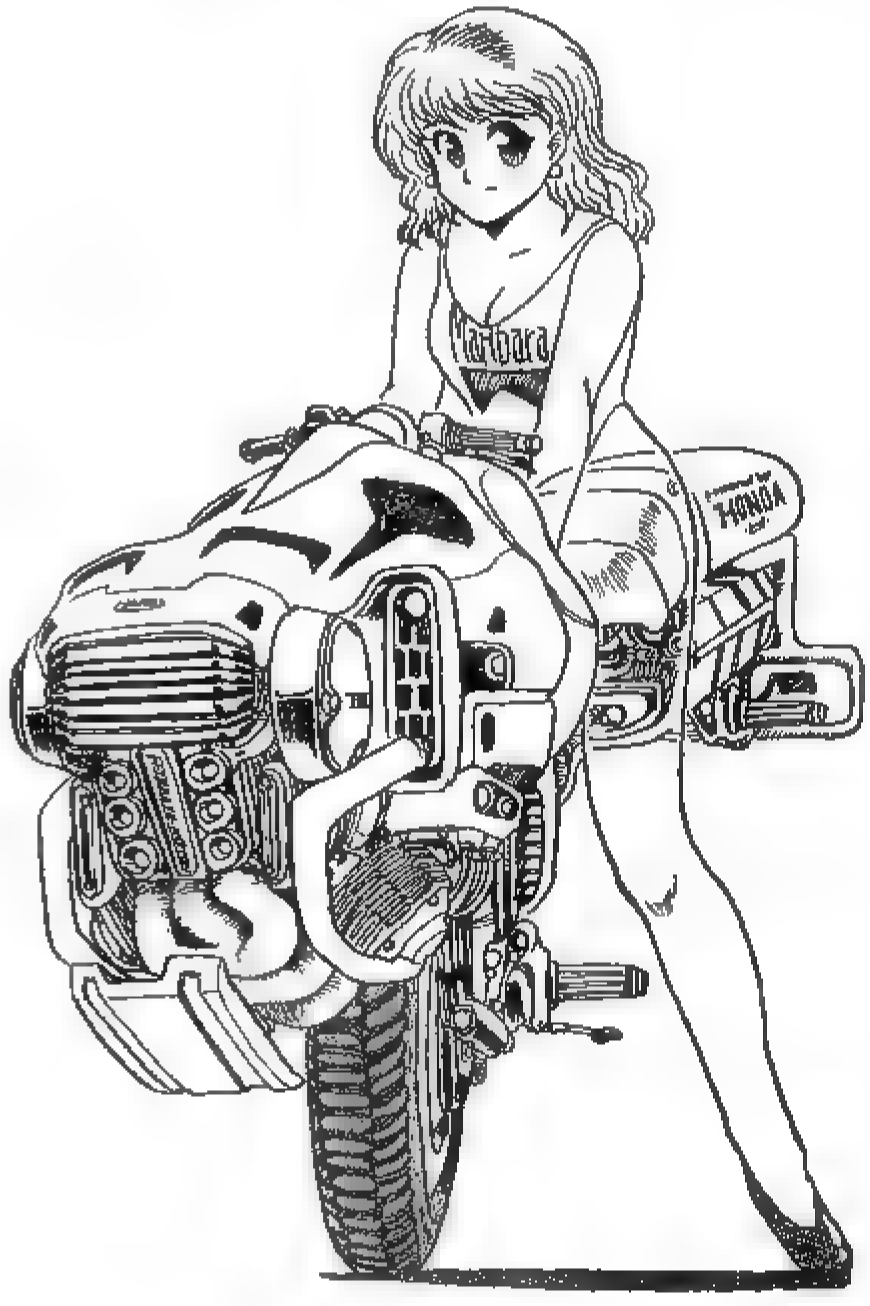
攻撃

スティックや隠し持っていた武器で行ないます。この攻撃はライダーに対してのみ実行可能です。通常の戦闘とほとんど同じように解決しますが、攻撃を受けた者はバイクに乗っているため、〈格闘回避〉SR½で判定しなければなりません。

事故チェック

このチェックは主にタックルの試みに失敗した時のためのものですが、プレイ中に無理な走行をしたり、バイクのタイヤが破壊されたときなどにもGMの判断でチェックを行なってください。チェックは1D6で行ないますが、タックルのAR振り合いで失敗したための事故、ボールの争奪チェックで発生した事故なら、出目に　2の修正を加えます。

出目	結果
1	何なく体勢を立て直した。ダメージなし。
2，3	一時的にバランスを崩した。1イニング間行動不能。
4，5	転倒し、選手が放り出される。選手は1D100でダメージ判定。
6	フェンスに激突。バイク、選手共に1D100＋そのときの速度でダメージ算出。



“ゲーム”

現代のアメリカで人気のあるスポーツである、アメリカン・フットボールとバスケットボールをミックスさせたようなゲームです。

ヘッドプロテクターなどの防具を身につけた1チーム5人でプレイするもので、1ラウンド100秒の間に相手ゴールにボールをいれれば勝ち。

勝敗がつかなければ休憩の後に第2ラウンドを行ないます。

ゲームフィールドとプレイ人数

フィールドの大きさは、おおよそ30m×15m(90フィート×50フィート)で、歩測で決められることもしばしばです。中央にセンターサークルが描かれ、中央から5mのところに、ゲーム開始時にランナー以外のプレイヤーが待機するリストレインラインが描かれます。

ゴールラインの中央にはゴールポストと呼ばれる、金属製あるいは木製の杭があり、そこにボールを突き刺せるようになっています。

場所によっては杭は危険だということで、かわりにかごになっていたり、フックになっていたりすることもあります。

チームの編制は、ランナー1人、ラインマン3人、カバラー1人の各チーム5人編制をとります。それぞれルールに制限があります。

装備

防具

防具はヘッド・プロテクター(ヘルメット)、ショルダーパッド、サイガード(太もも)、ニーパッド、すね当て、ひじ当てなどから構成されており、プレイヤーの体を守ります。

ただし防具を攻撃に使うことは禁止されており、防具には硬く柔軟製のない材質の物は使えません。審判は試合前に各プレイヤーの防具を確認します。

試合のルールと進行

開始の準備

ゲーム開始前にボール(犬の頭蓋骨の模型を使います)をセンターサークルにおきます。両チームから1人サークルの縁に待機、他のメンバーはラインの後に待機します。

タイムキーパーが時間を計りますが、はっきりと観客に時間を知らせるために、100個の石を積み上げそれを1個1個、カウントしながらドラ(なべその他、音が出るなら何でも可)に投げつけます。

ランナーの役割

ゲーム開始の合図と共に、両チームのランナーはボールに突進し、ボールを自分の物にしようとします。

ボールにさわることができるのはランナーのみで、他のメンバーはランナーを攻撃することはできますがボールにさわることはできません。

ラインマンの役割

たいていの場合、ラインマン同士がスクリメージラインを形成し、敵を倒すことでフリーになったラインマンは敵のランナーを攻撃します。

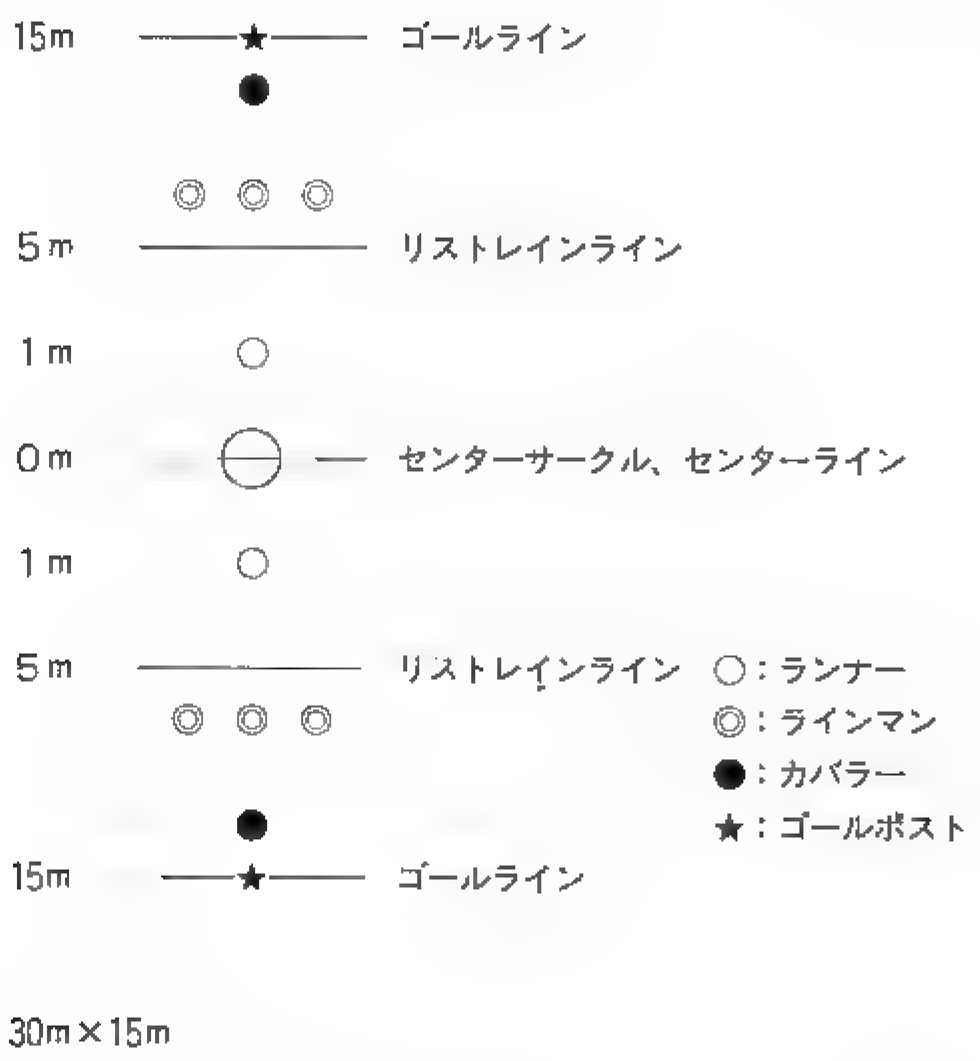
カバラー

カバーは鉄製のチェーンを持つことが許され、チェーンを振り回すことで一定の範囲なら敵が入り込みにくいゾーンを作ることができます。

カバラーはランナーをカバーしランナーが他の敵に妨害されないようにします。

ゲームが開始したら、どのような攻撃も許されます。攻撃具による攻撃だけでなく、キック、パンチ、かみつきなども可です。

“ゲーム” フィールド

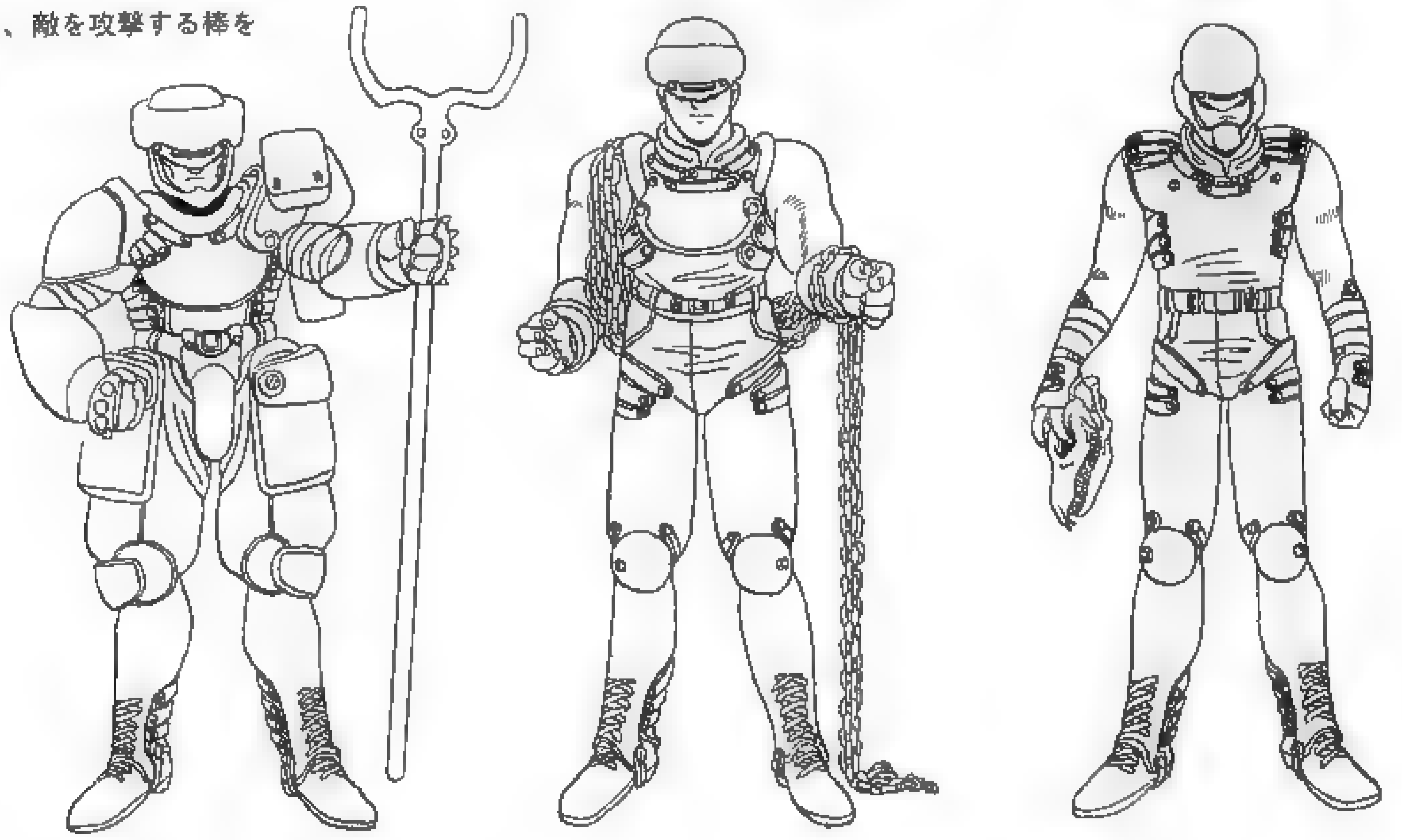


装備

ラインマン
重い防具を装備し、敵を攻撃する棒を持っています。

カバラー
鉄製のチェーンを持っています。

ランナー
比較的軽装で、ボールを持って走ります。



“ゲーム”専用ルール

手順
“メタルヘッド”の戦闘ルールに準じますが、REFの高いプレイヤーが移動する順番を先に宣言できます。REFの同じプレイヤーがいた場合、ENCの少ない方から先に宣言できます。1戦闘ターンは約3秒ですから、33ターンで1ラウンドを表すものとします。

フィールド
何でもよいですから、1マス1m四方で30×15マスのフィールドを用意し、移動および戦闘はこのマスを基準にしてください。

移動とENC
“メタルヘッド”では、ENCの制限に関しては簡単に処理してしまっていますが、この“ゲーム”のように防具や、攻撃具を装備して走り回るような場合はもっときめこまかい設定が必要になります。

ENC	1ターンに移動できるマス目
STRの半分まで	4
STRまで	3
STRの1.5倍まで	1
STRの1.5倍を超えた場合	0

斜めの方向への移動はできません。必ず横かタテの方向へ移動します。他のプレイヤーのいるマス目には入ることはできません。

格闘戦闘
“ゲーム”では格闘範囲の明確な距離を決める必要があります。攻撃フェイズに攻撃できる範囲はそれぞれの攻撃具の射程の欄に記載してあります。また素手での攻撃は1マスですが、この場合攻撃の順番は攻撃具を持ったプレイヤーの後になります。
このときも斜め方向は2マス分で考えます。

ボールの保持
ゲーム開始時にボール(コインなどをマーカーにしてください)を中央におきます。ボールは基本的にはマス目におかれますがこのときだけはマス目とマス目の間の線上に置かれます。REFの高いランナー(REFが同じならENCの少ないランナー)が先に移動を宣言するでしょう。先に移動したランナーがボールを保持できます。
ボールを保持したランナーが攻撃を受け、WILのARに失敗した場合、通常の結果に加えてボールを手放します。
手放したボールはランナーの周囲4マスに無作為に置かれ、次にそのマスに入ったランナーのものになります。
ボールのあるマスに入ったランナーはボールの保持を宣言でき、そこで移動は終わりです。
ボールのENCは1です。

グラップル
プレイヤーは隣接した相手を攻撃するかわりにグラップル(組みつく)を試みることができます。これは〈素手戦闘〉SR½を使い、相手は〈格闘回避〉で逃げることができます。グラップルが成功したなら、両者とも残りのターン何もできません。グラップルをかけた側はいつでもそれを解除できますが、かけられた側は毎ターン1回〈格闘回避〉SR¼(戦闘フェイズの最後にチェック)に成功しなければ解除することはできません。

インターセプト
インターセプトは移動フェイズに行なう攻撃です。
自分の武器の射程範囲を相手のプレイヤーが通り抜けようとした場合、インターセプトを試みることができます。PERのARに成功したプレイヤーがインターセプトを行なえます。攻撃は通常どおり行ない、攻撃を受けたプレイヤーは攻撃の結果がどうであれ、そのマスで移動をやめなければなりません。
インターセプトを試みたプレイヤーはそのターンの行動は終わりです(〈格闘回避〉は行なえます)。

ゴール

移動フェイズ終了時にゴールに隣接したマスに入ったランナーはボールをゴールに入れることができます。

リーグ

“ゲーム”は、20世紀のプロスポーツの伝統を引き継いでおり、いくつかのリーグやアマチュア・チームが存在しています。

リーグは各メガ=シティに1つないしは2つずつ存在し、洗練された防具や攻撃具を持っています。スター選手はシティの名士ですし、それなりの恩典もありますが、チームの1員になるには厳しいテストが待っています。

通常1部から3部、あるいはもっと多くのリーグに分かれており、1つのリーグには6チームが所属し、リーグ戦(それぞれのチームと5試合ずつ行なうらしい)シーズンオフには入れ替えが行なわれます。

流浪のチーム

一方でシティの外で、放浪しながらさまざまなタウンで試合をするチームもあります。彼らはタウンを訪問してはそこで出会った他のチームあるいは、そこのチームと試合を行なうのです。娯楽の少ない田舎のことですから、試合に勝てば歓待が待っています。

シティに比べると荒っぽく、中にはリーグのチームより強いと噂されているチームも存在するようです・・・・・。

表類

攻撃具

名称	火力	ENC	射程	追加被害	スキル
棒	10	4	1m	なし	〈大型武器〉
チェーン	10	7	3m	心+1	〈特殊武器〉

※　メガ=シティのリーグが使用しているものは、ENCがそれぞれ“1”少ない。

投擲：「棒」は投擲可能です。〈投擲〉を使用します。命中率は距離の修正を受けます。

	距離(m) 2〜5	6〜10	11〜15
〈投擲〉SR	×1	×½	×¼

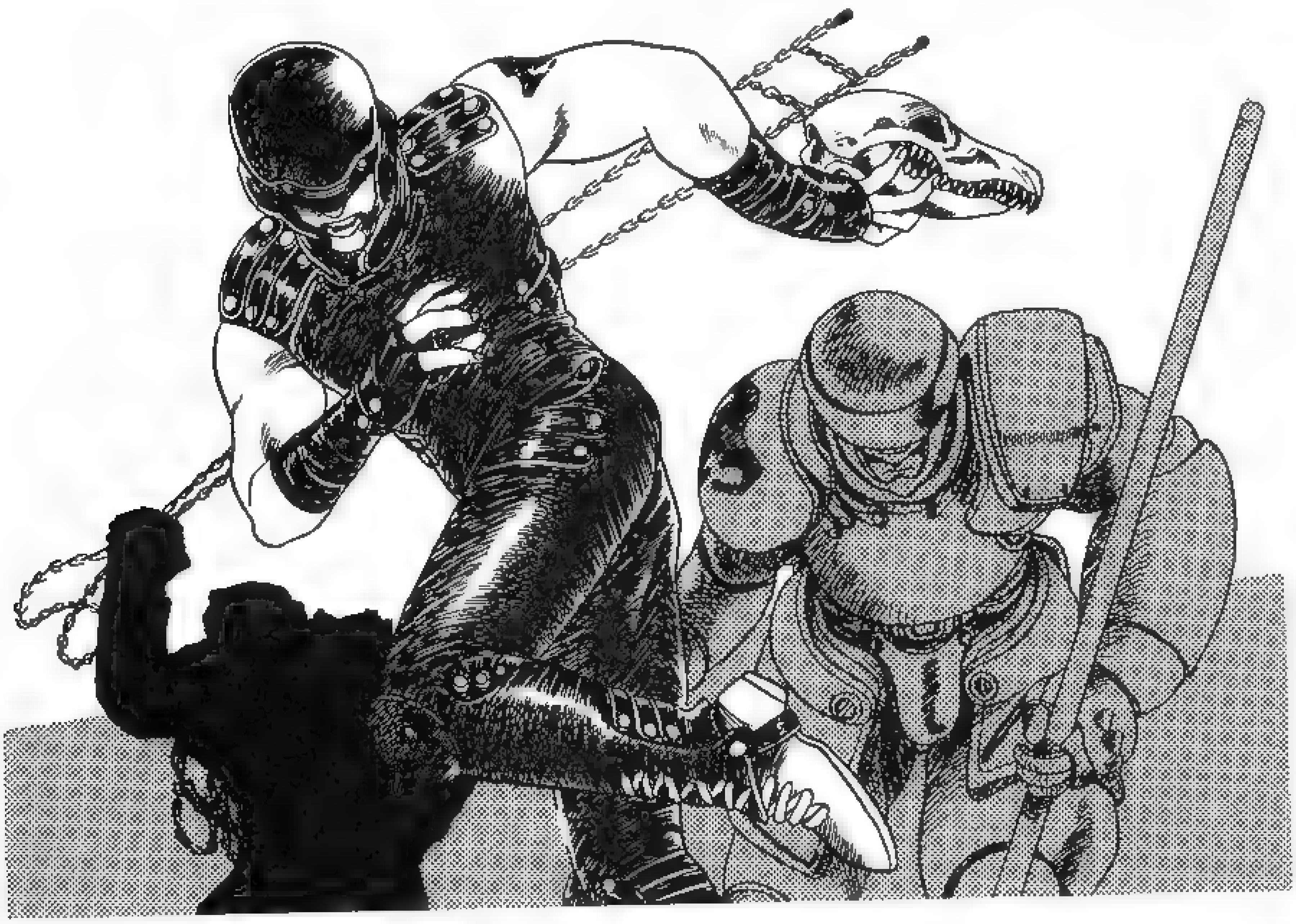
※　火力は10のままです。

クリティカル：攻撃具は一応スポーツ用に作られたものですから、クリティカル表は使いません。クリティカルの結果が出たなら、通常のダメージ(クリティカル表のダメージではなく)に加えその部位の防具が吹き飛びます。この場合自動的に防具の効果が発生します。

防具

名称	ENC	効果値	効果個所	価格
脚	各1	A20/70%	脚	30
腕	各1	A20/70%	腕	30
胴	3	A20/80%	胴	30
頭	1	A20/60%	頭	30

※　メガ=シティのリーグが使用しているものは、効果値が“A30”。





METALHEAD ILLUSTRATED STORY

RICK WIZARD'S HARD LIFE

AHP捜査官
リック・ウィザードのハードな１日

ILLUSTRATION : YASUSHI NIRASAWA
TEXT : NARUMI TAKAMIRA

《メタルヘッド・ワールド》の主役はもちろん《ハンター》たちである。しかし、ドラマが主役のみで成りたっているわけではないように、この世界にも損な役を引き受けているやつらがいる。

　リック・ウィザードはもっか独身のＡＨＰ捜査官だ。今日も、世界中の不条理に悪態をつきながらハッカーとの追い駆けっこにあけくれている。

「少しはこっちのことも考えてくれよ。ハッカーども」



AM10:20：起床

頭蓋骨の裏側をちくちく刺されるような鈍い痛みが俺を目覚めさせる。一感覚神経刺激型タイマーチップを脳に仕込んでからずいぶん経つが、いまだに慣れることはない。朝はいつも不快な気分だ。

ベッドに備え付けの健康管理センサーの警報ランプが光る。ジャック＝イン端子交換の必要あり、か。昨日の捕り物でハードを焦がしたから、影響がないとは思ってなかったがな。あとは……浮遊Ｂ型細菌による気管支炎症に人工神経不適合症。よし、いつもどおりだ。

さて、シャワーを浴びたら、ボスの小言を聞きに行かなけりゃ。

PM00:35：オフィス

「昨日、取り逃がしたハッカーどもの足跡は？　今日中には検挙できるんだろうな？」

「"プリンセス"はプロです。いくら俺が腕利きでも、そんなに簡単には挙げられませんよ」

「それで今日は昼までおねんねってわけか？　おまえの評価はわしでなく、市民の代表たるスポンサーの公安役員が下しているんだからな。くれぐれも市民の血税をムダ使いするなよ！　ボタン・コップ！」

そうだな、ボス。あんたの査定に響かないようにせいぜいがんばるさ。





←PM02:05：宗教屋／情報屋

“プリンセス”の情報を得るために、いまや馴染みの地下神社に足を運んだ。勘違いするなよ、俺はこの気違いじみた宗教の信者ってわけじゃない。奴らが副業でやってる情報屋の方の客だ。

「わが教祖さまのご神託を聞きに参ったのだな？」

飾りたてられたカプセルの中のやせ細ったガキがこいつらのジーザスってわけだ。教祖であり続けるために、昏睡状態になるまでクスリ漬けにされた少年……。(こいつもそう長くはもたないだろうが)いったい何代目の教祖なんだろう？



↑PM03:20：昼食

そろそろ腹が減ったな。遅い昼食、早い晩餐……もっとも、細菌雲に日光を遮られたこの街じゃ、何時に食っても晩メシになる。

今日は何を食うかな。この小汚いレストランも、ちょっと前まではくそまずいオキアミ丼かモヤシスープくらいしかメニューになかったんだが、今はバクテリアから加工されたいろんな食品が目白押しだ。

しかしだな、いくら便利で安価とはいえ、バイキンを食わなきゃならないなんて、ひどいご時勢だ。



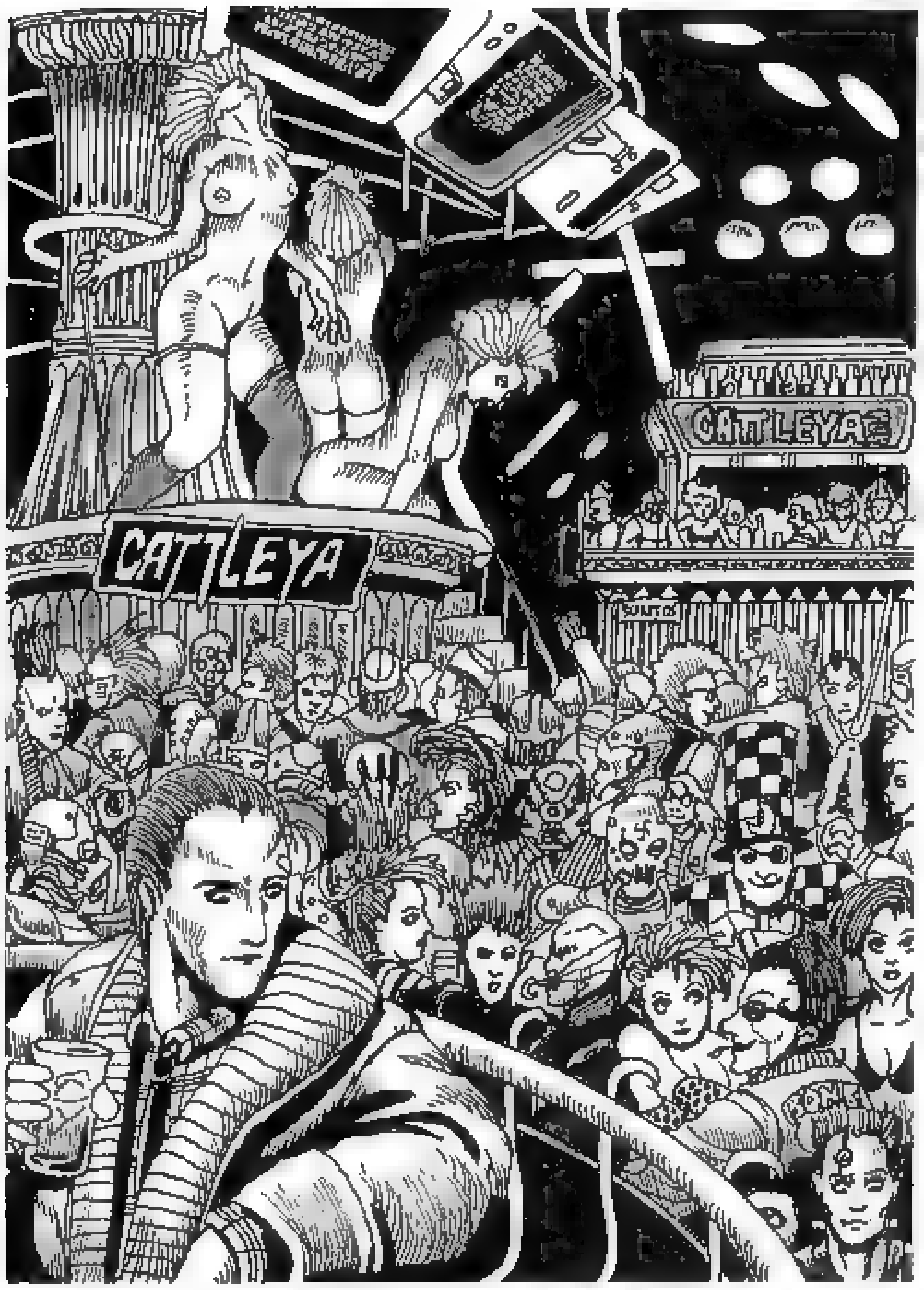
←PM05:40：病院(手術屋)

壊れかかってるジャック＝イン端子を交換しなきゃ、仕事に差し支える。他の病気は治してもしょうがない。有害細菌やら毒性物質にまみれたこの街に住んでるかぎり、どうせまた病気にかかっちまうからな。

エステの方のゲートから出てきた女は半年前に別れた妻だった。

「久しぶりね。今日は皮膚を張り替えたのよ。骨格もこの前の手術で全部カーボンに替えたし、前よりずっと美人になったでしょう？　なんなら、今夜一晩くらいならつきあってあげてもいいわよ」

……やれやれ、君がそういう女だから俺は別れたんだぜ。





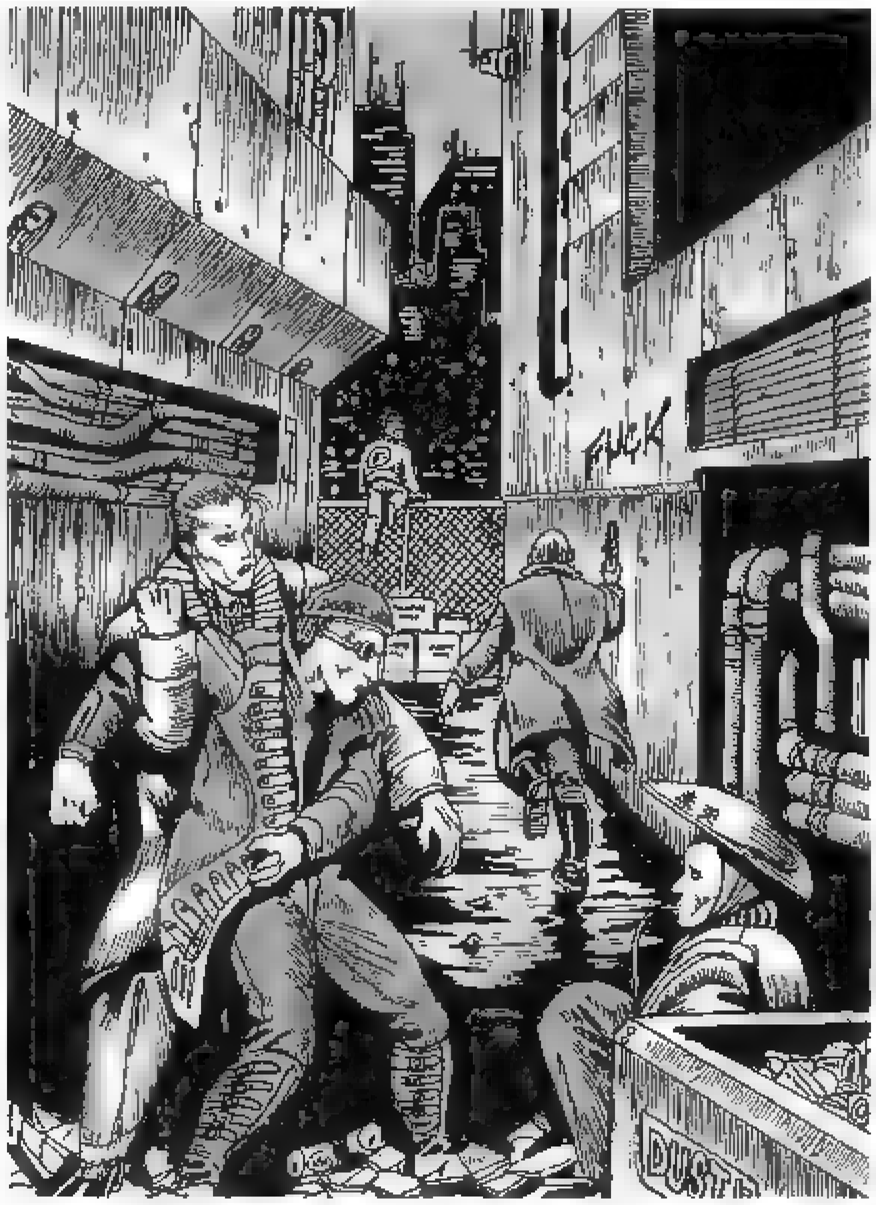


←PM10:50：ナイトクラブ

クラブ《カトレア》。ここはいつも大繁盛さ。

店の内装も悪趣味だが客層も最低だ。違法サイバー野郎、ジャンキー、売人、男娼、オタクにオカマ、およそダウンタウンに巣食っているあらゆる連中が集まってくる。そして、店が馬鹿でかいおかげで、刑事が数人紛れ込んでたって犯人に気づかれる心配はない。もっとも、俺たちの目を気にするような殊勝な犯罪者はこの界隈にはいないだろうけどな。

……例の教祖さまのタレコミがガセでなけりゃ、"プリンセス"は今夜ここに現れるはずだ。



↑PM11:15：路地裏(バトル)

こういう派手なアクションはＣＢＩの領分だ。少なくとも俺の趣味じゃない…。

連中を路地裏に追いつめたところまではよかったんだが、肝心のプリンセスには逃げられちまった。勘弁してくれよ。雀の涙ほどの残業手当を手にするくらいなら、帰って酒飲んで寝た方がよっぽどマシなんだ。

「残念だったな。だがな、貴様らポリ公がいくら頑張っても俺たち全員を捕まえることはできやしないぜ。"ネットワークあるところにハッカーあり"って諺を知らねえのか？」

←AM02:30：就寝(張り込み)

今夜も空はガス雲に覆われ、一点の星どころか月すら見えない。街のネオンの光は霧に滲んでいる。大気モニター気球からのアナウンスがダウンタウンの喧騒に吸い込まれていく。

「明日は風弱く、細菌霧が発生…市民の皆さんは防菌マスクをお忘れなく。細菌霧の被害に対し、市当局は一切の責任を負いません…」

そう、明日も今日と同じ、今日は昨日と同じ。だけど、俺たちはあさってを迎えるために明日も命をチップにしなけりゃならない。今は、張り込み中の相棒と交代する時間まで、ひと眠りしておくことだ…。

シナリオ 1

DEEP BLUE ディープ・ブルー

MASAHIRO MAKIYAMA

はじめに

このシナリオは6人くらいでプレイしましょう。

プレイにさいしては特に必要なキャラクタークラスはありません。ただしある程度、冒険をこなして成長したPCがそろっていたほうがよいでしょう。

また、海洋および絶海の海上基地を冒険の主な舞台としているので、PCが〈小型艇ナビゲート〉および"コアストライク"で紹介された新スキルの〈水泳・潜水〉などを取得していると冒険の助けになるかも知れません。

ストーリーはサン＝アンジェルスから始まります。

護衛

今回の依頼主はム・エンヘイという人物でカーマイクル・バイオテック社(以後カーマイクルBT)の海洋開発部門の課長と名乗ります。

PCたちは彼の出張中の身辺警護を請け負いますが、その出張先と言うのは外界との連絡がほとんど取れない海洋調査基地でした。絶海の孤島のような基地内で退屈と安穏の日々を過ごしてこの仕事は終わるはずでした。しかし、やがてPCたちはかつて経験したことのないピンチに追い込まれることになるのです。

GM用情報

ム・エンヘイの正体はカーマイクルBT査察課の査察官(インスペクター)です。

カーマイクルBTのような巨大企業は、それ自体がひとつの国家のようなもので、同じ社員でも、部署が違えば別の会社のようにお互いのことを知らないのが普通です。全体像を把握しているのは母体企業の幹部たちだけなのです。

このようにひとつの企業でも、巨大になってくると本社の方針や利益を無視し、私腹を肥やす輩が出てきます。

こういった連中を見つけ出し、取り締まるのがインスペクターの役目です。簡単に言えば、企業内の警察ということができるでしょう。もちろん、彼らインスペクターの行動は正義や社会秩序ではなく、カーマイクルBTの利益を最優先させることです。ム・エンヘイのような人物はたいていその身分を隠し、不正の疑いのある部署に潜入して捜査するのです。

今回の海洋開発計画《プロジェクト・ブルー》に関するウラニウム横流し疑惑もそのような潜入捜査です。

彼によって陰謀を明らかにされた海洋基地の所長は、手を結んでいるテロリストをけしかけ、ム・エンヘイとPCたちをなきものにしようと企むのですが…。

ACT-1 OVER THE SEA

PCたちは馴染みのブローカーのひとりから仕事の紹介を受けました。

依頼主はム・エンヘイ、カーマイクルBTの海洋開発部門の課長と名乗ります。幸か不幸か、そのときバーにいたハンターはPCたちしかいなかったので、ブローカーはこの仕事を引き受けないかと持ちかけてきます。

依頼主：ム・エンヘイ
内容：海洋実験基地《ムロリア》に出張中の依頼主の身辺警護を行なう
条件：特になし。ただし、カーマイクルBTのプロジェクトの極秘部分にふれる可能性があるので、いくつかの事項については秘密厳守(依頼主の指示による)のこと
期限：1週間(予定)
報酬：(1人当り)$8,000　うち$2,000は前払い

報酬はPCたちの交渉がうまければ$10,000まで譲歩してもかまいません。前金は最大でも全報酬額の½までにしてください。

ム・エンヘイの言葉によれば、これから向かう海洋実験基地は、海賊《サイレントグリーン》の本拠地の鼻先をかすめて行かなければならないので、それに備えて護衛を雇いたいとのことです。護衛を雇うのはあくまでも用心のためで、彼自身が特に命を狙われているというようなことはないそうです。警備会社やカーマイクル私設軍を使わないのは、話を大げさにしないためだそうです。

仕事が始まるまでは3日間の余裕があります。この間に必要な装備類をそろえたり、いろいろな情報を集めることができます。

以下にこの時点でPCたちが入手できそうな情報を挙げておきます。

最近のカーマイクルBTの動向

●株価に目立った変化はありません。
●オクラホマのあたりでテキサナシティとトラブルがおきかけています。現在のところ事務的調停の最中ですが、今後武力衝突がないとは言い切れません。
●海軍部門は海賊の横行に本格的に対策を立てていくと発表しました。
●いくつかのインディーズネットでカーマイクルBT本社で大幅な人事がありそうだという噂が流れています。部門ぐるみの不正事件が絡んでいるらしい、とのことです。

海上交通について

"レキシントン記念港"のパラグラフの情報を参照してください。

ムロリアについて

サン＝アンジェルス・シティが推進する《フェニックス計画》のうち、海洋汚染の調査と回復／浄化について研究したり、有効な施設を稼働させているいくつかの海上都市があります。しかし、その位置や業務内容などはいまひとつはっきりとは明かされていません。これは自然保護テロリズム（過激な自然保護団体とその活動）から研究施設、要人などを守るため、サン＝アンジェルスの法律で定められた措置です。

また、こういう施設があまり公表されないのにはもうひとつ理由があります。モラル面からはあまり歓迎されないものであるからです。実験施設とはいえ、海上に建設された施設は海を汚す可能性があるし、また他シティとの衝突の原因にもなりかねません。海賊にとっても格好の目標となるでしょう。

ムロリアは以前に科学雑誌で小さく紹介されたことがある、比較的古い水上実験都市施設で、品種改良した新種のプランクトン《ＭＩＪＩ－１》を利用して海水から有害な物質を取り除くというようなことをやっているようです。それ以上、細かい情報は得られません。

海賊《サイレントグリーン》について

《サイレントグリーン》は自然解放戦線を名乗る一種のテロ組織です。この解放とはすべての人のために使えるようにすると言うことではなく「罪なき人々」のため、すなわち自分たちのためだけに数少ない自然を使うべきだという意味なのです。

最近では海洋保護に力を入れていて、北米メガ＝シティ沿岸全域で活動を行なっていますが、もっとも活動が頻繁に行なわれているのはサン—

《プロジェクト・ブルー》とム・エンヘイ

研究所職員たちには、表向きこの計画は「カーマイクルＢＴの技術力で海洋汚染を取り除く実験」とされています。少なくとも、海洋開発部のほとんどの職員はそう信じています。しかし、この計画には、もう一つ別な側面がありました。海洋実験基地ムロリアは実はウラニウムの精製工場でもあるのです。一世紀前には採算がとれないと思われていた海水からのウラニウムの採取も、バイオテクノロジーで開発した《ＭＩＪＩ－１》のおかげで、ローコストで採取できるようになったのです。

採取されたウラニウムは核兵器生産にも使われているかも知れません。

この秘密裡の作業を隠すため、ムロリアの経理簿はすべて二重帳簿になっています。このことはカーマイクルＢＴの上層部の重役と、海洋開発部の一部の社員しか知りません。他のメガ＝シティやマスコミに知られるのを避けるためです。

今回、ム・エンヘイがムロリアに向かうのは、このウラニウムの一部が横流しされているという情報を得たためです。

ウラニウム採取事業が表向きに出ないことを良いことに、採取したウラニウムの一部を他のメガ＝シティやテロリストに横流しして私腹を肥やしている連中がいるのです。このため、帳簿は二重どころではなく、三重、四重にグチャグチャになっています。

ム・エンヘイはこれまでの調査で大体の横流しの実態を捕まえました。しかし、首謀者の名前はまだ不明ですし、具体的な横流しの証拠も見つかっていません。そこで最後の詰めとして自らムロリアに乗り込み、調査をすることにしたのです。

ム・エンヘイが護衛をカーマイクルの子会社の警備会社や私設軍ではなくハンターに頼んだ本当の理由は、自分の行動を首謀者に悟られないようにするためです。首謀者の正体がわからない以上、カーマイクルＢＴの息がかかった会社に頼んだのでは、首謀者に密告されたり、妨害を受ける可能性があるからです。

海水からウランを取り出す

海水中には微量ながら、ウラニウムを始めとして、金、銀、白金、銅、鉄などさまざまな重金属類がイオン状態で溶けています。これらを取り出すのは原理的にはそれほど難しいことではありません。不純物や余分な他の金属イオンを取り除いた上で電圧をかけてやれば、電極部分に析出してきます。

現在、海水から金属を取り出すということが行なわれていないのは、とても採算ベースに乗らないからです。例えば、0.028mgの金を取り出すのに１トンからの海水を処理しなければならないのです。

しかし、かつて高価だったアルミニウムが電気精錬法が発明されたことによってもっとも安価な金属の１つとなったように、画期的な手段によってきわめてローコストに海水から金属資源を取り出すことができるようになるかも知れません。

このシナリオではバイオテクノロジーによって作り出されたプランクトンを使ってこれらの重金属を採取しています。

実際、人間でさえ体内にカルシウムをため込んだり、体内に入ってきた重金属を毛髪などにため込み、排出しています。また粘菌や豆の根についている根粒菌などは空中の窒素を固定させる力を持っています。

生物の能力には時としてとてつもない仕事をします。有名な光合成でさえ、20世紀現在の科学では真似することができないのです。



アンジェルスです。これは、サン＝アンジェルスの支配企業カーマイクルＢＴが他のメガ＝シティの支配企業より地球再生計画に熱心だということと無関係ではないでしょう。肥大化した集団に良くありがちなことですが、建て前である「自然解放運動」ではなくテロのためのテロや運動資金を調達するだけのテロ活動をやるメンバーがほとんどです。

ム・エンヘイ

小柄で貧相な体格の東洋人です。

いつも顔にオリエンタルスマイルを浮かべ、怪しげな訛のある言葉を使います。何を聞いてもにこにこと曖昧なことばかり言う得体のしれない人物と映ることでしょう。飄々とした外見とは裏腹に、実はかなりのやり手です。増脳や端子以外の肉体強化目的のサイバー化はしていません。肉体強化目的のサイバー化をしないということはエグゼクティブの証でもあります。

能力値

ＳＴＲ　10　ＲＥＦ　12　ＤＥＸ　17　ＩＮＴ　21　ＥＤＵ　16
ＰＥＲ　14　ＳＹＭ　10　ＷＩＬ　15　ＳＵＶ　Ｄ　ＨＰ　8

サイバー化状況：ジャック＝イン／サイバーリンク端子×２など
主な取得スキル：万能以外のすべてのスキルを50%で取得しています。
主な装備：短針銃、ファイバーシャツ、フラッシュマスタードガン、リミットニップル、リングボム、マイクロトーチなど

ACT-2 BLUE CITY

海洋実験基地ムロリアは現在、サン＝アンジェルスの南西900kmの太平洋上に位置しています。進路途中に島などはありません。

ＰＣたちが航空機や船舶など無補給でこれだけの航続距離を持つ移動手段を持っていなかった場合(たいていはそうでしょう)、カーマイクルＢＴの連絡艇に便乗させてもらうことになります。便乗などの手配はム・エンヘイが行ないます。役に立つかどうかは別にして、バイクやコンバットシェルぐらいなら、貨物として一緒に運んでもらうこともできるでしょう。

この高速艇はサン＝アンジェルスのサンタバーバラ・エリアにあるレキシントン記念港から発着します。ＰＣたちが独自の手段でムロリアに向かうとしても、とりあえずこのレキシントン記念港には一度は立ち寄らせるようにしてください。

レキシントン記念港にて

このレキシントン記念港はカーマイクルＢＴの私設港となることによって、現在まで存続しています。小規模な海運貿易と海洋開発部門の研究調査船の母港として使われています。

出発の当日、ＰＣたちがレキシントン記念港に行くと、ム・エンヘイの他にもうひとり、若い女性が待っています。

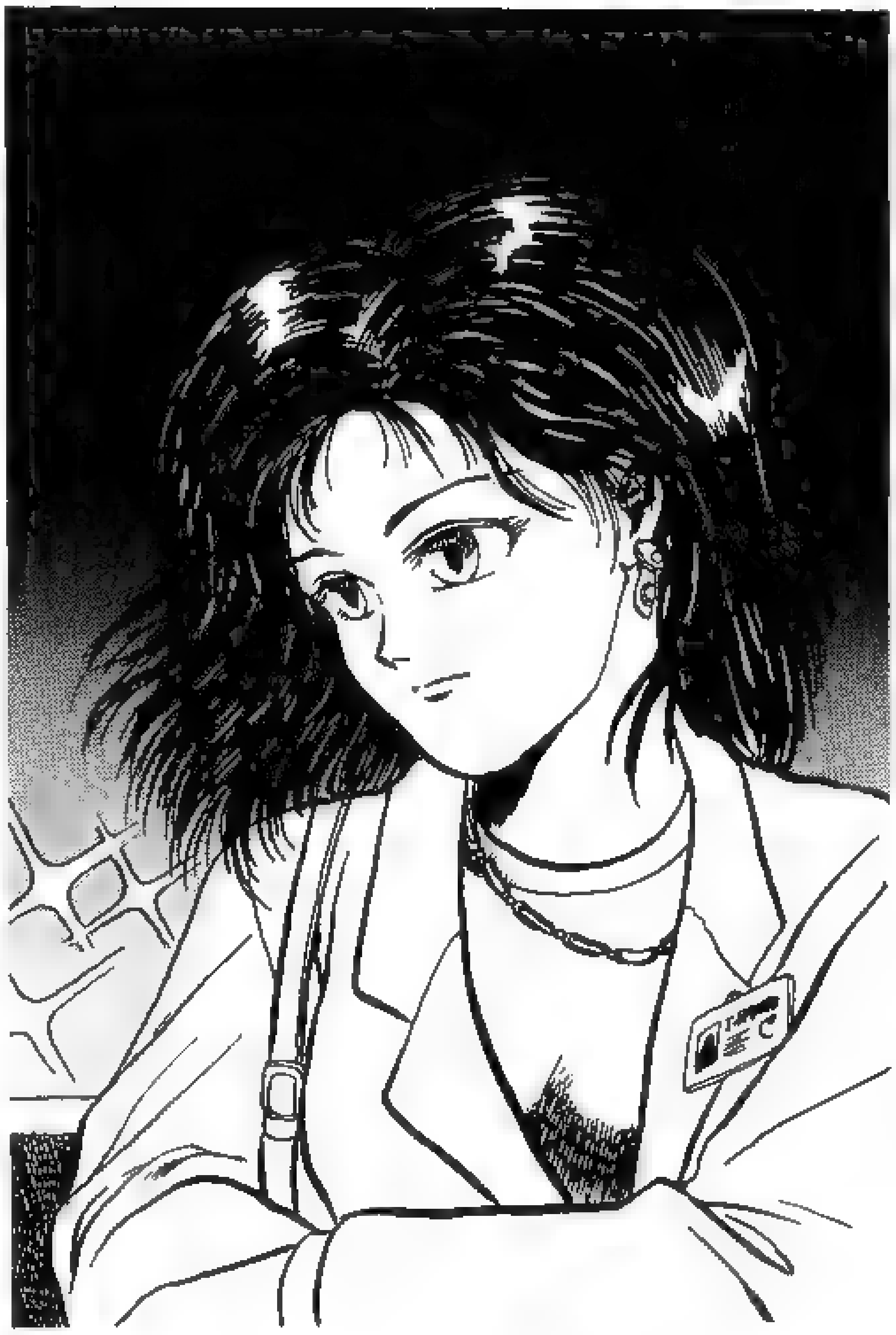
「ムロリアの生物学者、ジュディ・エバーソンです」

ジュディは落ちついた雰囲気の女性です。彼女は所用で本社に戻っていたのですが、今回ムロリアに戻るべく、便乗させてもらうことにしたのだそうです。

ムロリアまではこの高速艇を使って、約18時間というところだそうです。

この日、海はひどい霧がかかっていて、高速艇の艇長は出港を遅らせるよう言ってきますが、ム・エンヘイは強く出発を要請します。海上では特別、なにも起きません。霧がかかっていなかったら海賊の襲撃を受けたかも知れませんが、ム・エンヘイはその危険を考え、あえて霧の日の出航を選んだのです。サン＝アンジェルスを出て約18時間後、水平線に大きな船影のようなものが見えてきます。目的地であるムロリアです。

小型高速艇は海面と同じ高さに設置された浮きドックに接舷します。



ジュディ・エバーソン

生物学を研究している女性研究員。27歳。落ち着いてはいますが、不正や間違いを決して認めない融通のきかない性格という一面もあります。

能力値

ＳＴＲ　9　ＲＥＦ　12　ＤＥＸ　14　ＩＮＴ　16　ＥＤＵ　17
ＰＥＲ　8　ＳＹＭ　14　ＷＩＬ　11　ＳＵＶ　Ｄ　ＨＰ　5

主な取得スキル：生物学　100%、医学　30%、薬学50%、化学　30%、小型艇ナビゲート　30%など
主な装備　特になし

海上都市ムロリア

ムロリアは、太平洋上に浮かぶ浮遊型都市です。海面上部は１辺が約150mほどの正方形のプラットホームと、高さ10mの監視塔(指令室)からなっています。プラットホームの半分はヘリポートと小型機の発着場になっていますが、駐まっているのは２人乗りの短距離ヘリが１機だけです。また、残りの半分は、水耕栽培のためのドームになっています。

この海上部分とバランスを保つため、海中部分は50mほども あります。実際の実験施設や居住区などはこの海中部分が割り当てられています。

このムロリアに常時居住しているのは30名で、全員、カーマイクルＢＴ社の社員です。そのうち10人が海洋開発部の研究部門の研究者です。潜水艇や海上艇、ヘリコプターなどの操縦とメンテナンスに携わる者が10名、カーマイクル私設軍から派遣されてきた保安関係者(ガードマン)が５名、あと、施設のメンテナンスなど基地内で実務に携わる工学技術

者が5名ほどです。

　ちなみにテロリストと結んで甘い汁を吸っているのは、所長のフィッシャーとあと全所員のうち⅓ほどです。5人の工学技術者、研究者のうち半分は悪事を知りつつ口を出さない（出せない）でいるか、悪事が進行していることを知りません。

　PCは基本的に基地内を勝手に歩き回ることを許可されていませんが、監視などはないので、ほとんどの部屋に自由に出入りすることができ、さまざまな人に話を聞くこともできるでしょう。

ムロリア内のネットワーク／セキュリティ

　研究施設で使われている数台のコンピュータのモデルは割合新型でローカルネット《ALTOS》に接続されています。接続といっても、ムロリアはいわば人工的な浮島で、物質的なケーブルを使って回線をつなぐ訳にはいきません。また、本土からの距離がひどく離れているため、直接、マイクロウェーブで回線をつなぐわけにもいきません。通信衛星で中継したマイクロ波を使って、1日に1度だけ数秒間、ALTOSに接続するだけです。それすら大気の状態によっては行なえないことがあります。しかし、同時にこのことはハッカーたちを牽制する役にも立っています。いかに優秀なハッカーといえども、回線の物理的な接続がなければ侵入のしようがないのです。また、これがム・エンヘイがわざわざムロリアまで乗り込んできた理由でもあります。

　さて、セキュリティに関してです。ムロリア内の設備は全般に旧式で、あちこちに設置された監視カメラを除けばコントロールはオンライン化されているわけではありません。保安設備はそれぞれ独立したセンサーによって作動するタイプがわずかにあるのみで、たいていは基地内を保安要員が見回るということになります。この施設には外敵の侵入はほとんどないでしょうし、職員数から考えれば犯罪や暴動などもまず考えられないので、このくらいの保安で十分なのですが、これは20世紀並のセキュリティです。

マックス号の遭難

　ム・エンヘイは数日間、ムロリア内を視察して見てまわり、不正の事実を確認しつつ、首謀者の割り出しを急いでいます。PCにはこのことはいっさい明かされませんが、基地内の職員の中には動揺を隠せない者も出てきています。また、我が身かわいさに上司や仲間の悪事をム・エンヘイやPCに漏らす者も出てくるかも知れません。

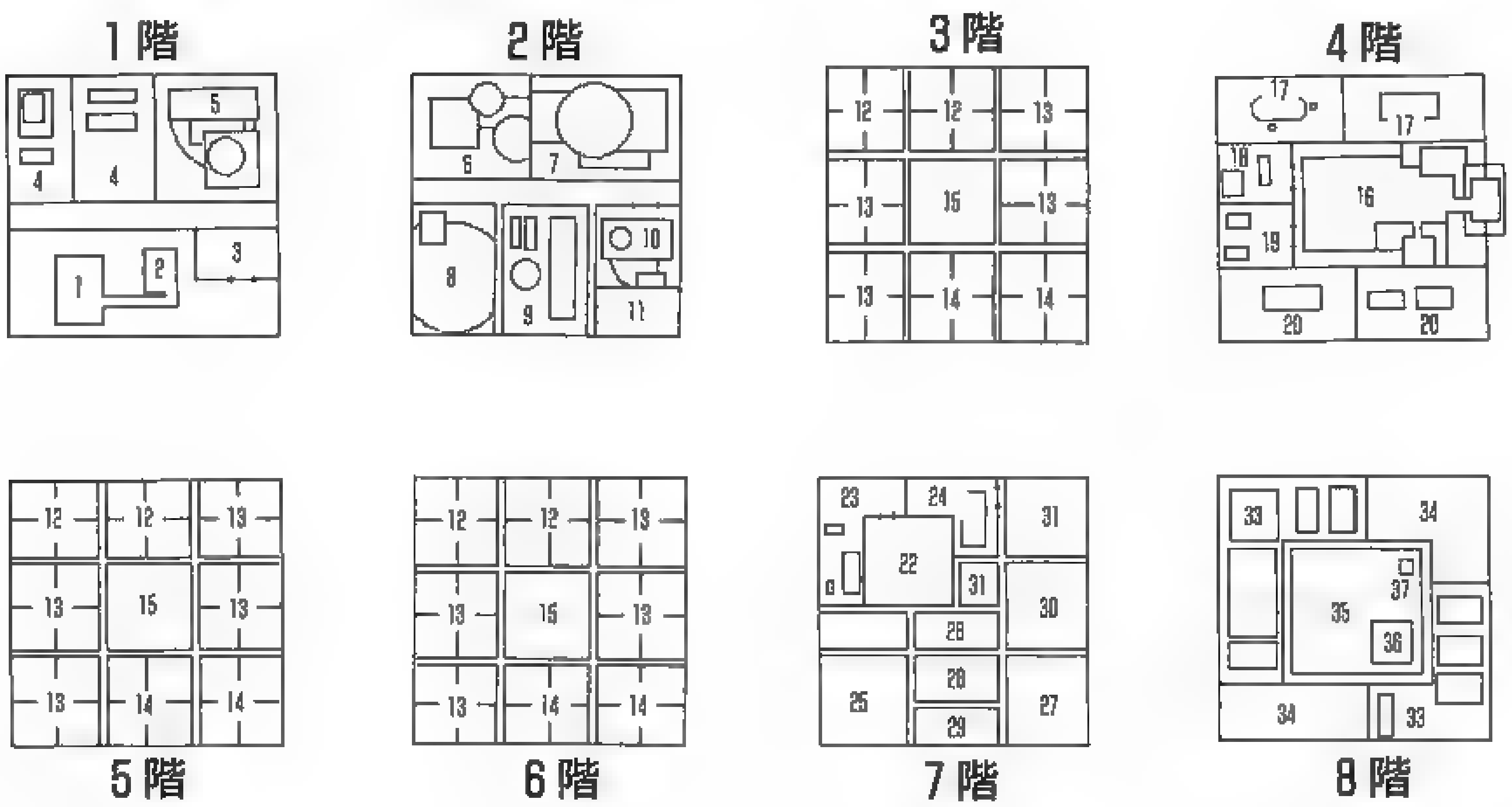
　さて、そんな中、ついに事件が起こります。

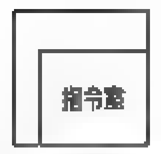
　ある日、監視塔のコントロールセンターは何やら騒然としていました。技術者のひとりに聞くと、海底調査潜水艇《マックス》が海中水流を観測中消息を絶ったのだと教えてくれます。2時間ごとの定期連絡が、既に4時間前からないのです。こういった原因不明の遭難は基地始まって以来のことなのだそうで、事態を重く見た所長は捜索部隊を編成させ、彼自身も捜索隊に加わり、近隣海域の捜索を始めました。

　所長自身が捜索隊に加わるのはおかしなことですし、基地内の船のすべては捜索に出て行ってしまいました。プラットフォームの2人乗りヘリだけは航続距離が短いので使われませんでした。悪事に荷担していない者だけが基地内に取り残されたような格好になり、保安要員は控え室に引っ込んでしまっています。実はマックス号の遭難は偽装で、所長はこの隙にサイレントグリーンをムロリア内に招き入れ、ム・エンヘイと彼に荷担する者（PCも含む）を掃除してもらおうという作戦なのです。



ムロリア見取図





指令塔

0階
深度調整用のバラストタンクと、それを制御する圧搾排水ポンプがある。
1階
1 海中ドック
2 修理用乾ドック
3.ドックのコンピュータールーム
4.研究施設(研究用の水槽、他)
5.エネルギープラント
(この階は他の階の2倍ほどの高さ)
2階
6.マシンルーム
7.コンピュータルーム
8.汚水処理施設
9.エネルギープラント
10.研究室
11.倉庫
(この階は他の階の2倍ほどの高さ)
3.5.6階
12.居住区
13.私室
14.研究室
15.サロン
4階
16.浮きドック
17 会議室
18.基地長官室
19 基地事務室
20 第2会議室
7階
21 公共施設
22.体育室
23.アスレチック・ジム
24.プール
25 大ホール
26 小ホール
27 食堂
28 売店
29.サロンA喫茶室
30.サロンB
31 食料庫
32.バー(夜間のみ)
8階
33 水耕施設
34 ヘリコプター格納庫
35 ヘリポート
36 ヘリリフト
37.甲板への出口
指令塔
38 指令室

基地内の保安要員はPCたちと直接は対決せず、基地のコントロール設備や通信施設を防衛するのです。

サイレントグリーンは目標の人物を殺害したあと、去っていくことになっています(本当に約束を守るかどうかはわかりませんが)。そして、所長はコントロール施設や通信施設を死守した保安要員をほめ讃え、本社に『基地が海賊に襲われたが、被害者は本社からの出張員を含む少数。基地運営に支障なし』というような報告ができるというわけです。

さて、2時間もしたころ、筋書きどおり、マックス号は基地にごく近い地点で捜索隊に発見されます。しかし、救助活動の直後、謎のメッセージと短いSOS信号を発信して、マックス号と捜索隊は本当に遭難してしまいます。

「巨大な影が、海中を・!　こちらに来る!　うあぁ」

強烈な金属の打撃音と海水が吹き出す音が船からの音声信号のすべてです。

これらの事件が起こるのは、サイレントグリーンによるムロリアの制圧が行なわれる20分ほど前のことです。

彼らはいずれムロリアに現れるであろう巨大シャコに襲われたのです。しかし、この時点でPCがそれを予測することはできないでしょう。

見知らぬ者たちの船

マックス号捜索のためにすべての艦艇が出払っているムロリアにどこからか現れた高速艇がやってきます。入港管制の連絡をする間もなく、その船はムロリアのドッグに侵入し、数10人のテロリストが基地内に散らばってしまいます。

突然、オペレータの叫び声が上がり、続いて司令室の照明が消えました。

メインモニターの画面が切り替わり、3人の男が画面に現れます。

「カーマイクルBTの社員に告ぐ!　ムロリアは自然解放運動団体《サイレント・グリーン》が占拠した。ただちに我々の指揮下に入り、無駄な抵抗をしないように」

職員たちは驚いてモニターを見つめるばかりです。しかし、このときPERのAR15と《精神医学》のSR2の両方のチェックに成功したPCは、ジュディが他の職員以上に動揺していることに気がつきます。

同時に入り口から武装し、ガスマスクを着けたテロリスト8人が乱入してきます。

武装テロリストのデータ

REF　12　SUV/HP　D/8
WIL−1　(格闘の)攻撃力　±0
防具:ファイバーシャツ、防弾ジャケット
装備:9mmSMG、5.56mmオートライフル、コンバットナイフ、手榴弾など
戦闘に関連する取得スキル:ストーキング　30%、カモフラージュ　30%、小火器　50%、投擲　60%、素手戦闘　30%、ナイフコンバット　30%、格闘回避　50%など

基地内に残っていた者は誰も抵抗できません。戦闘になるのはPCが抵抗した場合だけです。

テロリストが苦戦するようなら、彼らはいったんは指令室から後退します。PCがうって出ようとするとそこここに仕掛けられたトラップによって行く手を阻まれたり、他の職員を殺すという脅迫を受けることになります。ここはひとつ様子を見ましょう。

以上のプロット、またこれからの展開はPCが全員指令室にいたと想定して組まれています。PCが基地内の他の場所にいた場合にはGMは

アドリブで対応してください。

NPCのコントロールについて、差障りがないかぎり、ム・エンヘイはPCたちと別行動、ジュディはPCたちと偶然一緒にいて事件に巻き込まれるものとしてください。

反撃

PCたちは一計を案じて状況を打破することになるでしょう。そうでない場合(閉じ込められたまましばらく時間がたってPCが何も行動を起こそうとしない場合)、サイレントグリーンのこの作戦でのリーダー、ニックが「PC以外の職員たちに呼びかけて交渉を行なうことにするか、巨大シャコの襲撃のパラグラフまでシナリオを進めてください。

指令室に閉じこめられている人間はPCを合わせて全部で10人ほどです。残りの職員は食堂か体育館に閉じ込められており、ム・エンヘイは基地の動力施設内に潜んでいます。しかし、このことを知っているのはテロリストたちだけであり、捕獲して聞き出すのは骨の折れる仕事でしょう。

指令室の入り口は1か所で、外に見張りは4人います。見張りは1時間ごとに2人ずつ入れ替わります。また、監視カメラで常時監視されています。どんな脱出の作戦をとるにしろ、何らかの方法で監視カメラを無効化しておかなくてはならないでしょう。

この部屋の窓は外に面しています。窓ガラスは硬質強化ガラスで、普通の人が椅子をたたきつけるくらいでは壊れません(STRのAR25)。拳銃で撃ったり、サイバー化した腕で殴りつけるのが一番でしょう。窓の外は30cmほどの鉄材が張り出しています。ここを伝って外に脱出することもできますが、鉄材を渡るためにはREFのAR20に成功しなければなりません。失敗すると海面に落下し、ダメージを受けたり、敵に気づかれたりするでしょう。

見張りと戦闘をするなら、前出のテロリストメンバーのデータを使用してください。銃声などが発せられれば基地内の他の敵に気づかれてしまうことになるかも知れません。基地内のテロリストは全部で30+1D10人います(もちろん全員と一斉に戦うようなことにはなりません)。

見張りを突破しても、廊下にはふたり組の武装した男たちが何組か、常に巡回しています。彼らに遭遇する確率は5分ごとに20%です。不審な者を見つけるとまず発砲します。そのあと、仲間に知らせるために携帯用警報ベルを鳴らします。

この警報音や銃声を聞きつければ、数ラウンド後にやはり巡回中のテロリストが応援に駆けつけます。応援が駆けつけるまでのラウンドは4+1D10で決定してください。ただし、このときのダイスの目が9か0だったなら応援は来ません。もう一度銃声か警報音が鳴り響けば、そのたびにこのチェックを行ないます。

ジュディとニックの再会

PCたちが慎重に考えていて、反撃に出ないようなら、テロリストたちは基地内のPCたちとム・エンヘイだけを何とかするための行動を起こします。まず、PC以外の職員たちに呼びかけて交渉を行ないます。

「職員諸君、我々の目的は君たちを傷つけることではない。ここに入り込んでいる本社からの社員―君たちが秘かに私腹を肥していることを知り、その証拠を集めるためにやってきたドブネズミと、そのボディーガードをしている連中を差し出せば、我々はここから出ていこう。10分待つ。従わねば、指令室にはロケット弾が撃ち込まれ、誰も助からないだろう」

リーダーの顔は指令室のスクリーンに映し出されます。以外にも若い男です。この画像を見、言葉を聞いたジュディは驚きの表情を隠せません。PCは彼女にこの場でそのわけを質問するかも知れません。



このテロリストはジュディの実の兄なのです。

「ニックは兄なんです……4年前に家を出たきり行方がわからなくなっていたの」

それがなぜ、テロリストなんかに?

「わからないわ…自然の好きな、いい人だったのに…」

そして、ぽつりぽつりとニックのことを話してくれます。

「両親を早くに亡くして以来ずっとふたりきりで暮らしてたんです…そう、4年前までは。私たちの両親はカーマイクルBTの社員でした。特に父は一時期は重役にまでなりました。憶えておいででしょうか、17年前の“グリーンウッド・スキャンダル”を? そう、カーマイクルBTがオクラホマに極秘に森林地帯を保持していたこと、そして、それを自社の一部特権階級の利益のためだけに使用されていたこと……それがマスコミにすっぱ抜かれ、テキサナ、ネオ=アップルから非難を浴び、《第7次オクラホマ侵攻》の口実となってしまった事件です。父は、その計画の責任者として司法当局の追求を受けている最中に自殺しました。いえ、私とニックは、父の死は自殺ではないと思っています。カーマイクルBTによる暗殺だと信じています。

もし父がそんなことをやっていたのが本当なら…それは、会社の命令で仕事としてやってたはずなんです。カーマイクルBTが表に出せない金を必要としていた、そしてその裏資金の調達をやらされていただけに違いないんです。身内の勝手な思いこみと言われてしまえば、それまでです。そのころから、兄はカーマイクルBTを憎むようになったのだと思います。父の夢、本当の自然を取り戻す、そんなことを考えて…それで、あんなテロ団体に…。馬鹿なニック」

巨大な生物の接近

これは本来はPCたちの知らないところで起きるイベントで、それも指令室にいて、そこのセンサーを見ていなければ、決して知ることのできないヒントです。PCたちは何が起こっているのかを推測することのみ許されます。

まず、海底面に対するスキャナーが異常起伏を発見します。

続いて砂をかき分ける音をソナーが捉えます。巨大な潜水艦かクジラなどが側を通ったかのように、基地基底部の水流に乱れが観測され、軽く基底部に接触し、また砂中に潜ってしまいます。

これだけのデータからではほとんど何も分からないことでしょう。しかしINTのAR25、または〈生物学〉SR½に成功したPCならば、これらの観測データを突き合わせてみれば次のことが推測できます。

まるで、巨大な物体が砂中から現れ、そして、この海洋基地を警戒するようにまわりを移動し、また砂中に消えていったようだ、と。

ACT-3 STORMY NIGHT

さて、PCたちは現在どこにいるでしょうか。もし反撃に出ているようなら、この指令室でのイベントはありません。基地内のどこかでテロリストと交戦中、巨大シャコの襲撃を知ることになります。

PCたちがジュディとニックの関係を知った、つまり指令室にいるなら、そこは騒然となっています。職員の中にはPCたちを差しだそう、または出ていってくれと言い出す者がいたり、それを制止する者などさまざまですが、おそらく彼らの出す最終的な結論はPCたちを犠牲にすることです。

PCがこのあと取りえる行動はふたつあります。ひとつは指令室にいることを危険と判断し、反撃に出ること、もうひとつはとりあえず、テロリストと彼らに従ってPCを差しだそうとする職員の言うなりになることです。

指令室にて

職員はPCたちを武装解除させ(PCたちは武器を隠し持つことも可能でしょう)、テロリストを指令室に呼び寄せます。ジュディは彼らの行動に反対しますが、取り押さえられてしまいます。

やがてニックが副官のシャークと、他5名(PCたちと同数くらい)の部下を従えて、指令室にやってきます。

PCはこの場面までにうまく職員たちを説得してテロリストを倒す手段を考えているかも知れませんし、そうでなくてもテロリストたちを倒そうとアクションを起こすかも知れません。そうなったら、この場で戦闘が起こります。ただし、GMはジュディとニックの関係を考えて展開してください。PCたちがジュディを人質にとるようなことをしてもテロリストたちの行動は変わりませんし、ジュディが説得されてPCたちの人質になることもありません。彼女は公正な性格で、ニックを真っ向から説得するつもりでいます。それ以外の策にはいっさい協力しません。

PCたちが特に策を練っていたというわけでもないなら、テロリストたちが部屋にやってきたとき、ジュディは前に進み出て、ニックに話しかけます。このとき、ニックはひどく驚き、テロリストたちの統制も乱れるので、PCたちが何かやろうとしているならチャンスです。このまま戦闘になるかも知れません。

ジュディはPCとテロリストがこの指令室で戦闘に突入したときも、ニックを説得しようと何度も試みます。テロリストから奪い取った通信機を使ったり、あるいは無謀にもニックの目の前に姿をさらすなどして、ありとあらゆる手段でニックと話し合おうとします。PCにも協力を要請してくるでしょう。彼女はニックを説得するためなら、自分の命を危険にさらすこともいといません。

「やめて、ニック！　あなたは騙されているんだわ！　環境の保護なんてうそっぱち、本当は自分たちだけで自然を独り占めしたいのよ。あなたたちの言っているカーマイクルの野望とどこが違うと言うの？　あなたたちは本当に自然にたいして何の罪を犯していないというの？　自然にたいして罪を犯していない人間なんていないわ。だから自然を再生するの、せめてもの贖罪に…」

うまくニックにこのジュディの言葉を伝えられ、また十分に時間をかけたならば、ニックは説得されかかります。しかし、彼はリーダーとしての責任と、今までの自分の行為に対するプライドからすぐには投降しません。

実際に投降するには何かきっかけが必要でしょう。巨大シャコの衝撃による戦闘の中断がもっとも大きなきっかけになります。他にジュディが銃弾に倒れる、武力によって制圧される、なども考えられるでしょう。他のテロリストたちはリーダーであるニックの指示に従います。

ジュディがニックを説得するチャンスが与えられなくても、戦闘の勝負が見えてきた頃、突然、基地全体が大きく揺らぎます。REFのAR15に失敗したキャラクターは全員、床に転がってしまいます。ニックはこのとき壁に強くたたきつけられ大怪我をしてしまいます(HW)。

ニック・エバーソン

31歳。ジュディに似てはいますが、より柔和な顔立ちでなかなかの美形です。中肉中背でとてもテロリストには見えません。彼はどちらかというと活動家ではなく思想家なのでしょう。

能力値

STR 13 REF 28 DEX 12 INT 15 EDU 14
PER 20 SYM 17 WIL 15 SUV D HP 7

サイバー化状況：強化人工神経、知覚センサーなど

主な取得スキル：建設土木工学 80%、鑑定 50%、尋問・拷問 30%、暗号・信号 70%、地上車全般 80%、小型艇ナビゲート 90%、戦略・戦術指揮 80%、爆発物 110%、小火器 90%、狙撃 70%、投擲 70%、素手戦闘 100%、格闘回避 70%、ソフトプログラム 80%など

主な装備：タングルガン、9㎜SMG、ジャンプスーツ、ボディアーマー

彼はタングルガンを使って相手の動きを封じ込めるという戦法をとります。なるべく人殺しはしたくないのです。

タングルガン：ネット砲のような捕獲用の武器。トリモチのような空気硬化ポリマーを撃ち出し、相手の動きを封じる。空気硬化という弾の性質上、弾丸の初速は余り速くはない。ポリマーに絡めとられた者は近接戦闘関係の技能(〈素手戦闘〉や〈格闘回避〉など)のSRの難易度がすべて1段階悪化する。命中個所が腕、頭であった場合、射撃系の技能も同じように悪化する。STRではがすことはできない。ナイフなどで切って脱出することは可能(3＋1D6ラウンドかかる)。今のところ、各種警備組織で実験的に運用されており、市販はされていない。

データ

火力 40 ENC/HP 5／1 発射方式 S 回数 4 距離修正(～5/～20/～50) 0/-20/ 追加被害 なし 実質効果など 基本的に対人のみ有効、すべての防具は効果を持たない

シャーク

ニックと対照的な存在でギャングまがいの性格の非道なテロリスト。金属製の顎を持ち、とくにすべての歯にはクロームメッキが施されています。実戦経験の少ないニックのサポート役としてこの作戦に参加したのですが、インテリ肌のニックとは馬が合わず、常に対立しています。ニックがすんなりPCたち(ジュディ)と和解しそうになったら、シャー

クはニックを裏切り者と決めつけ、迷わず指令室の全員に戦いを仕掛けてくるでしょう。彼は降伏することはなく、もし生き残ったとしても絶対ＰＣたちには協力しません。

能力値

ＳＴＲ　20　ＲＥＦ　30　ＤＥＸ　10　ＩＮＴ　11　ＥＤＵ　8
ＰＥＲ　15　ＳＹＭ　5　ＷＩＬ　17　ＳＵＶ　Ｃ（腕部・頭部はＳ）
ＨＰ　18

サイバー化状況：強化人工筋肉、セイフティラング、格闘用クロー（両腕）

主な取得スキル：建築土木工学　80%、スリ　50%、尋問・拷問　90%、暗号・信号　30%、小型艇ナビゲート　40%、戦略・戦術指揮　30%、爆発物　150%、応急手当　100%、ストーキング　80%、小火器　120%、狙撃　100%、投擲　80%、素手戦闘　100%、ナイフコンバット　90%、特殊武器戦闘　70%、格闘回避　70%など

主な装備：.45 Cal ＳＭＧ、7.62㎜バトル、手榴弾、単分子ナイフ、ファイバーシャツ、ボディアーマーなど

ACT-4 THE SWORD OF SEA

基地の揺れの原因は巨大な生物が基地にぶつかったためです。基地内は一時パニック状態となり、指令室の職員たちは原因を探ろうと躍起になるでしょう。

戦闘は、ＰＣたちがどうしても続けたいのでないかぎり、すべて中止させてください。負傷していない敵は全員部屋の外に退却していきます。

最初の衝撃から１分後に再び大きな衝撃を受け、ゆっくりと基地が傾いていきます。モニターはすべて警告メッセージを映し出し、音声によるアナウンスが２重、３重に重なって響きます。

「緊急事態発生、緊急事態発生」

「基底バラスト部破損。海水が流入しています。自動排水装置、作動しません」

「ドッグ開口部破損。ドッグ内に流入中」

「オートバランサー稼働中」

「基地の角度が傾いています。現在傾斜角度0 08、0.10、0.30・　」

突然、基地の甲板の向こうの海面に水柱が上がり、巨大な黒い甲殻生物が現れます。〈生物学〉ＳＲ½またはＥＤＵのＡＲ25に成功したキャラクターには、その巨大な生物がシャコだとわかります（ジュディなら無条件でわかります）。このとてつもない化け物を見て、テロリストたちの士気は大幅に低下します。テロリストたち（と基地内の協力者）は乗ってきた高速艇に戻り（ニックは戻れません）、逃げようとするか、逃げ遅れた者は全員降伏するでしょう。

テロリストたちを乗せてムロリアから逃げ出した高速艇は、目前にまで迫っていた巨大シャコに気づかれ、その前肢の攻撃を受けて破壊されてしまいます。

ムロリアの浸水はこの間にも徐々に進行していきます。傾きはだんだんと大きくなり、職員によれば修理を行なわなければ、ムロリアは６時間で完全に沈没するだろうとのことです。脱出しても陸地にたどり着くことができない以上、巨大シャコを倒すか、どこかに追いやる方法を考え出さねばなりません。

状況を整理し、これからどうしたらいいか、この事態を収拾する方法（最低でもＰＣたちが命を落とさずにすむ方法）を考察してみましょう。これは何とおりもあります。

状況

基地はこれ以上の攻撃を受けなくとも、しばらくすれば沈み、誰も助からないでしょう。助けを呼んだとしても間に合いません。近海にはマックス号の捜索に出ていた連中が潜んでいるはずですが、この状態で助けにくることはまずないでしょう（というより、シャコに襲われて全滅してしまっています）。



ここから脱出するためのメカはほとんど残っていません。プラットフォームには２人乗りのヘリがありますが、これで陸地のあるところまで飛ぶことはできません。逃走以外の目的に使うべきでしょう。また格納庫の奥にはム・エンヘイがもしもの時のために隠しておいた小型のひとり乗り潜航艇があります。魚雷のような形で、これはなんとか陸地にたどり着けるメカニックです。しかし、ひとりしか助かることはできないし、第一、ム・エンヘイ以外の者はこの潜航艇を見つけることはできません。これを何かの作戦に使いたいなら、どうしてもム・エンヘイの許可がいるのです。

基地内にいる人はＰＣたちとジュディ、怪我をしたニック、（戦闘で死亡してなければ）研究員と工学技術者があわせて10名、逃げ遅れたテロリストが４名ほど、同じく裏切り者の保安要員５名、そしてどこかに隠れているであろうム・エンヘイです。

基地内の使えそうな機材はここで挙げられるほど少なくはありません。これから述べる解決例にそって挙げるとすれば、研究に使われているＭＩＪＩ－１型プランクトンの培養槽、冷凍ガスのボンベ50本、潜水艇で使用するための航法コンピュータつき魚雷型ソナーポッド×４本、基地内に隠匿されている放射性物質のドラム缶が20本、そんなところでしょうか。ＰＣが基地内を探索したり、ＮＰＣに尋ねれば知ることはできますが、GMはこれらすべてを教える必要もないでしょう（いくつかはないものとしてもかまいません）。

シャコがなぜ基地を攻撃してきたのかは、シャコの習性を調べなければわからないでしょう。

シャコ

この怪物の全長は20mほどです。これだけ巨大なシャコが現れたのは環境破壊の影響だけではないかも知れません。自然界にはまだまだ人間の知恵の及ばない現象がたくさんあるのです。さて、ＰＣたちがシャコの習性などをよく知っている、または必要な知識をジュディなどから教授されれば対策を立てることができるでしょう。

シャコは縄張り内に入ったもの（水流を起こしたり、音をたてて移動するすべてのもの）に対して攻撃を仕掛けるという習性を持っています。そしてその前肢は想像を絶するパワーを繰り出します。戦闘用の潜水艦でもひとたまりもないでしょう。水中用の戦闘装備がないので正面から戦ってシャコを倒すことはほぼ不可能です。怪物を基地から引き離すか、別な方法で殺すことを考えましょう。

参考までにシャコのデータを挙げておきます。生物でなくメカとして扱ってください。クリティカルによる死亡もありません。

巨大シャコ

タイプ　V

ＲＥＦ／ＭＶ　12／8

ＨＰ　150

装甲板：（全面一律）

　　　A 400／90％

兵装．前肢（命中率80％、火力150、射程10ｍ）

さまざまな作戦

まず、ムロリアから逃げ出すことは不可能です。ではどうやって怪物を撃退すればいいのでしょうか。

ＰＣが上記のいくつかの機材を捜そうとしなかったり、もし見つけても解決策を講じられないようなら、隠れていたム・エンヘイが出てきて、作戦の提案や指示を出したりします。またジュディや職員などムロリアとシャコに詳しい人々からも貴重なヒントを聞けるでしょう。

①シャコを手持ちの武器で攻撃し、倒す。
②プランクトンを利用して、シャコを撃退、または窒息死させる。
③魚雷をおとりに使って、シャコを遠ざける。
④放射能のドラム缶を放出し、シャコを殺す。
⑤冷凍ガスのボンベを使い、しばらくシャコを遠ざける。
⑥ヘリを使う。

実際には、①の方法は不可能です。水中攻撃用の武器はありませんし、ＰＣたちも用意してあるはずがないからです。通常の兵器は水中ではまったく役に立ちません。また役に立ったとしても、怪物の装甲に阻まれてダメージを与えることはほとんどできないでしょう。ＰＣの誰かが魚雷の弾頭に積むほど膨大な火薬を持ってきていれば、ソナーポッドを魚雷として使用できるかも知れませんが、その場合、ホーミング装置なども積み込まねばなりません。かなりの時間を使い、シャコに当たるかどうかは賭けになるでしょう。

④の方法はあまりといえばあまりにひどい方法です。ジュディや研究員たちは絶対に反対します。実は放射能を浴びせてもこの巨大シャコにとっては何の影響も与えません。それどころか、基地を含めた近海は汚染され、基地内の人間はおのおの70％の確率で死亡することになります。

⑤の方法はあまり効を奏しません。この冷凍タンクはむしろ基地内の浸水個所に使い、ムロリアの水没を少しでも食い止めるようにすべきでしょう。

⑥の方法はシャコに対しアクティブな行動を取るとき、その真価を発揮するでしょう。上空からの偵察に使用するもよし、冷凍タンクやプランクトン培養槽を積んでいって投下したり、シャコに攻撃を加えるために飛ばす（水面から顔を出したシャコに重火器などで攻撃する）という手もあります。

また、どの作戦をとるにしてもＰＣたちだけでは人手不足かも知れません。ジュディと職員はもとより、テロリストや裏切った職員などとも協力すれば、心地よいエンディングを味わえるでしょう。

ＭＩＪＩ-1の利用

このプランクトンの習性などはＰＣたちは詳しく知りませんから、作戦の提案をすることは難しいでしょう。ジュディか、他の研究員はＭＩＪＩ-1を散布して、シャコに有害な毒素を発生させることで、撃退することができるだろうと提案してくるかも知れません。ちなみにム・エンヘイは猛反対します。カーマイクルＢＴで開発した特殊プランクトンを外海に放出するなどということは許可できません。そんな事態になるくらいなら、基地が消失してしまった方がいいとさえ考えています。ＰＣたちが準備に手間取っているようなら、彼は培養槽内のプランクトンを全滅させるでしょう。

さて、この作戦を行なうに重要なことはムロリア周囲の水流とシャコの動きをよく見極めることです。また、培養槽内のプランクトンに毒素を吸収させるのに２～３時間かかります。この間、ム・エンヘイの邪魔が入らないよう注意しなければなりません。

おとり魚雷

ベストな方法はこれかも知れません。魚雷型ソナーポッドに大きな音を出す機材を積み込んで発射します。シャコはこのうるさい邪魔者を追いかけるのに夢中になり、基地から去ってしまうというわけです。ただ、魚雷のスピードが早すぎると、シャコが気づくまでもなく彼方へ飛び去ってしまいますし、遅すぎてはシャコに捉えられてしまいます。また、一直線に飛ぶだけではシャコの縄張りを横切るだけなのであまり注意は引き寄せられません。シャコのまわりをぐるぐる回って、しかも基地から引き離すように運動してもらわねばならないのです。

おとり魚雷をつくるのにもやはり相当の時間がかかります。シャコはその間、別な方法で食い止めなければならないでしょう。

魚雷型ソナーポッドの弾頭に積む音源は何でもかまいませんが、問題は誘導装置です。水中では無線によるリモートコントロールができませんし、有線では短距離しか誘導できません。つまり、搭載されているコンピュータに航行を任せるという手しかありませんが、果たして怪物の目をくらませるようなプログラミングが短時間でできるでしょうか？　すぐに追いつかれて撃沈されてしまうのでは？　それとも、魚雷の代わりに１人乗り潜航艇に誰かが乗り込んで……？

シャコがこの魚雷（か潜航艇）を破壊するかどうか、また魚雷（か潜航艇）を追っていくかどうかは以下のルールに従ってください。

●魚雷のＭＶは発射の前に３～20の範囲で設定できます。ＰＣが決定してください。潜航艇のＭＶは０～15の範囲で操縦者が毎ターン決定します。

●シャコはＭＶ２～14のものに反応します。１Ｄ６で反応数値と同じかそれ以上を出すと攻撃を仕掛けてきます。つまりＭＶが８に近いほどシャコに気づかれやすいということです。シャコのＭＶは準備段階ではＰＣ、ＮＰＣには見当がつきません。魚雷は４本あるし、潜航艇は毎ターンＭＶを変更できるので、実地に実験してみるしかないでしょう。

（シャコのＭＶ８　目標のＭＶ）の絶対値　反応数値

●シャコの攻撃が命中した魚雷、潜航艇はただちに破壊され、操縦者は95％で死亡します。

●シャコの攻撃を免れた魚雷が、シャコを遠くに引き寄せられたかどうかのチェックは搭載したコンピュータのプログラミング（準備時に行います）によります。プログラミングは〈ソフトプログラム〉で行ない、チ



ェックに成功したら、その出目の分を記録しておきます。この数値が引き寄せられたかどうかのチェックに使用する値で、それ以下がD100で出せれば基地からシャコが遠ざかったことになります。潜航艇は操縦者が《小型艇ナビゲート》ＳＲ１でチェックして成功すれば基地から引き離すことができます。

●シャコを合計４ターン、基地から引き離すことに成功したら危険は完全に去ったことになります。シャコは基地のことを忘れ、どこかに行ってしまいました。

ACT-5 FAR OUT DARKBREAK

さて、ＰＣたちはうまく怪物を撃退したり、倒したり、遠ざけることができたでしょうか。誰かがみんなのために犠牲になりはしなかったでしょうか。

夕日の中に傾いたムロリアは激しい戦いのあとを物語っています。海面はさきほどの戦闘が嘘のように穏やかな波をたたえ、凪の中でムロリアの折れ曲がった司令塔はまるで朽ちかけた墓標のようにそのシルエットを水面に投げかけています。

生き残った者たちは一様に疲れきって、しかしほっとした表情で、斜めになってところどころが裂けたムロリアのデッキに上がってくることでしょう。

通信施設を修理すれば、サン＝アンジェルスからの救援隊も一両日中に到着します。とりあえず、今回の冒険はどうやら終了したようです。不気味なム・エンヘイにうまく踊らされ、当初の報酬以上の苦労をしたような気もしますが、いつも割のいい仕事がくるわけでもありません。せめて、サン＝アンジェルスに帰ったら今回の冒険の一部を飲み仲間に話してうさを晴らすとしましょう。依頼主には口止めされていますが、巨大シャコが水上都市を破壊したなどという話を誰が信用してくれるでしょう。仕事の後日談ではなくて、ホラ話として話すなら、依頼主との契約には違反しないのではないでしょうか。

ジュディはつぶやきます。

「まだまだ自然は私たちを許してくれないのね……」

END

シナリオ2

CROSS FIRE
クロスファイア

NARUMI TAKAHIRA & YASUSHI NISHINO

はじめに

このシナリオはプレイヤー4～6人用に設定してあります。

シナリオの内容はバウンサー、ネットライナー向けですが、すべてのキャラクタークラスがバランスよく参加したほうがプレイはスムーズに進みます。もちろん、そろっていなくても、多少のプロット変更によってプレイは可能でしょう。

なお、シナリオの主舞台となるのは、サン＝アンジェルスシティ郊外で、ネットワークはＡＬＴＯＳを使用します。

ブローカーの秘密

サン＝アンジェルスシティの高級住宅街にあるフィットネスクラブ《ＡⅡＢⅡ》の経営者は裏でブローカー稼業も営んでいます。彼らはまるで気まぐれのように、たまにハンターへの仕事の紹介をすることで有名です。

今回、ＰＣたちはあるコンボイの襲撃という仕事を請け負います。ところが、襲撃予定現場で準備をしていた彼らは謎の戦闘グループに攻撃を受け、仕事を阻止されてしまうのです。

攻撃してきたグループは、どういうわけか《ＡⅡＢⅡ》の経営者に雇われた者でした。ＰＣたちは、とかく謎の噂の多い依頼主の陰謀にはめられたのでしょうか、それともこれは誰か別の者が仕組んだ罠なのでしょうか？

謎は少しずつ解き明かされていき、ＰＣたちはブローカーの正体を知ることになります。そして今回の本当の冒険はそこから始まるのです。

ＧＭ用情報

《ＡⅡＢⅡ》にはテキサナ・テクノニクス社が経営に必要な資金を出しています。この会社は実はサン＝アンジェルスのカーマイクルバイオテック社（以後、カーマイクルＢＴ）のある新規部門の直接的妨害（破壊工作）・諜報を行なうための非合法組織なのです。フィットネスクラブという看板は、およそ血生臭いこの組織を隠すための隠れ蓑にすぎません。ＰＣたちと知り合うことになるブローカー、アニー・バロウズはテクノニクスの人間ではありませんが、カーマイクルＢＴに強烈な憎悪を抱いており、復讐のためにテクノニクス社に力を貸しています。

カーマイクルの幌馬車隊を襲うという任務は、輸送物資の中にある新兵器を破壊せよというテクノニクスからの指令でしたが、《ＡⅡＢⅡ》のもうひとりのブローカー、アッシュ・ブラウンはテクノニクスを裏切り、カーマイクルに加担することにしたのです。彼は傭兵グループを雇って、ＰＣたちを攻撃させましたが、この企みは失敗に終わりました。ＰＣたちにつめよられたアッシュはカーマイクルＢＴの放った刺客に殺されてしまいます。ＰＣたちはストーリを追うごとに真相に近づいていき、アニーや組織の正体を知ることになるでしょう。

ACT-1　依頼人

今回のＰＣたちへの仕事は、向こうから依頼にやってくるという形ではありません。ネットの求人広告とか知り合いのハンターからの口コミ情報という形でＰＣにアプローチしてください。この段階で与えられる情報は以下のとおりです。

依頼主／ブローカー：アニー・バロウズ

内容：シティ郊外を通る輸送コンボイを襲撃または狙撃し、運んでいるコンテナのうちひとつを破壊すること

条件：依頼内容にかかわるすべてについては他言しないこと

期限：明日

報酬：前金として総額＄10000、終了時に総額＄40000

※　その他、詳しいことはフィットネスクラブ《ＡⅡＢⅡ》にて説明。

この依頼についてネットワーク、情報屋などで軽く調べられることは以下のとおりですが、依頼を受けるつもりなら急いで《ＡⅡＢⅡ》に向かったほうがいいでしょう。

依頼主と《ＡⅡＢⅡ》について

確かにブローカー登録はされているようですが、アニー・バロウズというブローカー自身についての噂はほとんど聞くことはできません。《ＡⅡＢⅡ》はハンターに以前仕事を依頼した実績もありますが、件数はそんなに多くないようです。ですから、《ＡⅡＢⅡ》には専属というかお得意様的なハンターはいないのでしょう。ここでＰＣの誰かがＬＵＣのＡＲ15に成功すれば、ここで仕事をしたことのあるネットライナー、またはハスラーからわずかながら話を聞くことができます（彼はＰＣたちの親しい友人です）。

「ＡⅡＢⅡはいい仕事を回してくれる。俺がやった仕事はハッキングだったけどな。依頼内容はきついときもあれば楽なときもあるらしいが、内容にかかわらず報酬は期待していい」

どこがそんなにいいのかはどうしても教えてくれません。多分、口止めされているためでしょう。ずいぶんうさんくさい気もしますが、少なくともブローカーと店についての黒い部類の噂はこの段階では聞くことはできません。

依頼内容・報酬・条件について

コンボイの襲撃とはただごとではありません。ただ、ギルドの審査を

通過したブローカーが回してくる仕事である以上、それほど無茶な仕事でもないでしょう。ブローカーが故意に仕組んだのでもないかぎり、ある仕事をやったハンターが犯罪者として一生を追われる身になるとか、特定の団体にずっとつけ狙われる、などということは常識的にはないのです。

内容の危険度に関しては、この段階では不明ですが、報酬は魅力的です。

条件について、依頼内容を考えれば当然の条件でしょう。

ＰＣが渋るようなら、もう少し詳しい話を聞いてからでも断わることはできるということを説明し、《ＡIIＢII》に向かわせるようにしてください。

《ＡIIＢII》は高級住宅街にあり、とてもハンターなどが出入りするような建物には見えません。建てられたのは８年ほど前でしょうか。地上４階建ていかにも中流以上の市民に人気がありそうな、豪華な造りです。中には大きな温水プール、室内コート、アスレチック、トレーニングルームなどが完備されています。

受け付けで用件を言うと、すぐに社長室に通されます。

部屋の中には《ＡIIＢII》のオーナーであるアニー・バロウズと、共同経営者(副社長)のアッシュ・ブラウンが待っています。

アニーは仕事に厳しそうな女性管理職といった風で、その雰囲気が彼女をより冷たく美しく演出しています。身振りや言葉使いから、バウンサーなど軍隊式の訓練を経験したことのあるＰＣは彼女が軍か警察にいたことがあるのではないかと推測できるかも知れません(サイバーによらないＰＥＲのＡＲ15などでチェックしてください)。また、精神医学ＳＲ½に成功すれば、彼女が内面に何者かに対する執念を抱いていることを理解できるでしょう。

もうひとりのアッシュはなかなかに洗練された男です。かといって、会社経営者というほどの風格もなく、支配人という表現がぴったりです。

アニーは口を開きます。

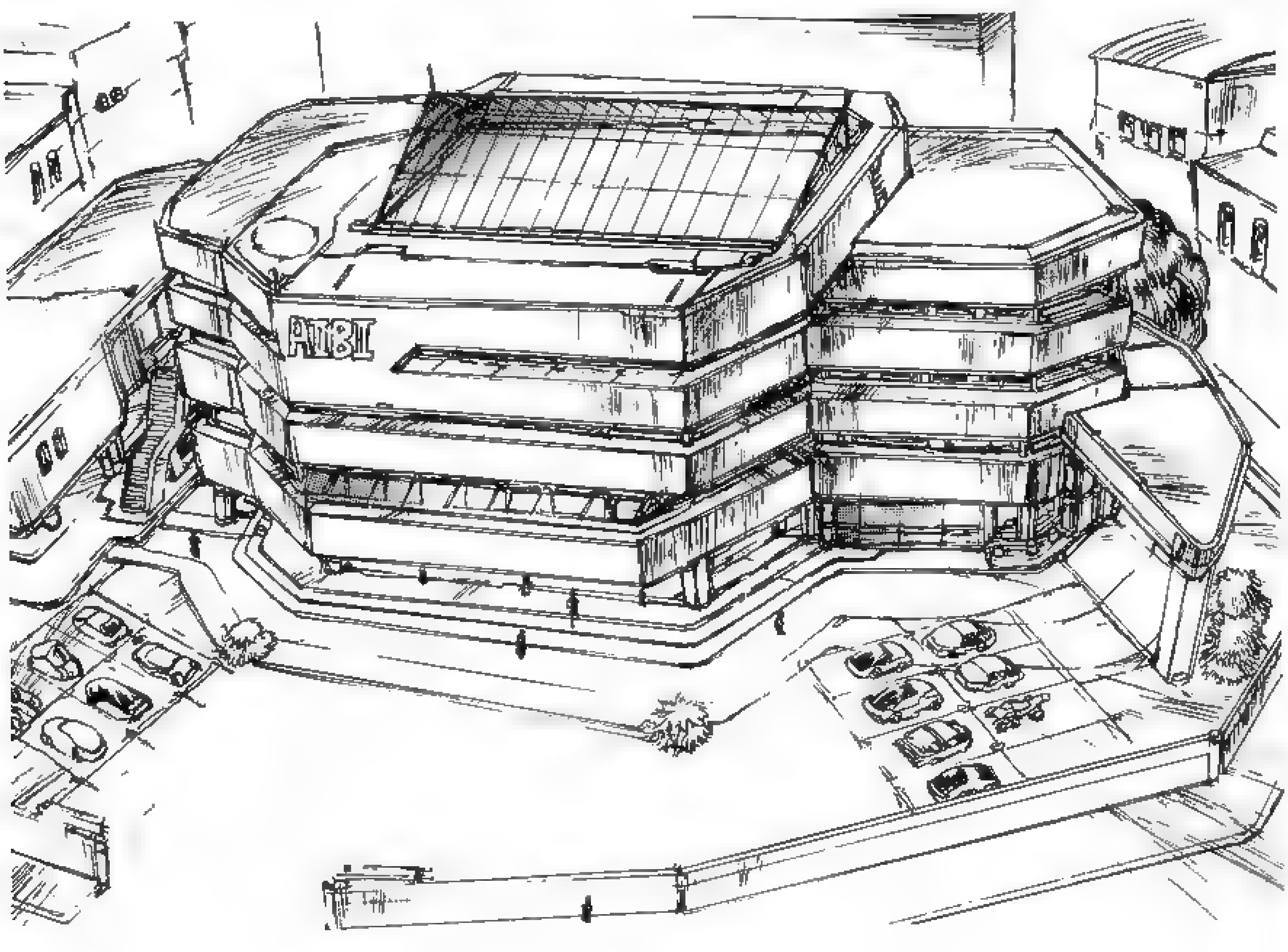
「さっそくだが、依頼内容について説明する。受けるかどうかはそれから決めてくれ」

依頼の条件などについては前述のとおりです。ここでは内容についてもっと突っ込んだ説明をしたり、ＰＣたちの質問を受けることになります。

攻撃はそのコンボイがサン＝アンジェルスの郊外に出たあと、つまり見通しが悪く、不意討ちに絶好な廃虚地帯にて行なわれます。ＰＣたちはコンボイが廃虚地帯を通過する時間までに、現場にいて準備を済ませておかねばなりません。

実際の攻撃は、あらかじめ選んでおいた廃虚の物陰から爆発物か対装甲弾などをコンテナに向けて撃ち込むだけで済みます。この方法なら、こちらの姿が見られる可能性はきわめて少なく、よって反撃を受けることもないでしょう。もちろん、ＰＣたちで独自の作戦を立ててもかまいません。

また、目標のコンテナは『ＰＸ－５』と書かれているもの(ＰＣには伝えられませんが、それには実験体が載せられています)であり、その他のコンテナや車両を破壊する必要はありません。どこで攻撃するか、また攻撃にどんな兵器を使用するかはすべてＰＣに任されています(ゲリラの仕業に見せかけるため、ＡＴＭなど高価な火器の使用だけは避けるよう





に言われています)。

実はこの作戦はほとんど修正の余地がないほど洗練された計画のもとにできあがっていて、あとは腕のいい射手が必要なだけなのです。

もしものことを考えて、依頼主側で調べておいたコンボイの編成(トレーラー6台、8人程度の護衛スタッフとその戦闘車両)は伝えられますが、目標コンボイの正体はいっさい伝えられません。それも報酬の一部だと言うことです。PCがしり込みしているようなら、アニーは、

「今回は臆病者がそろったものだ。こういうことはいままで何度もやっているし、仕事を終えた君たちがやっかい事に巻き込まれることもまずない。簡単な仕事で大儲けした友人の話を聞いたことはないかね?」

と冷たく言い放ちます。

この襲撃はコンボイを壊滅させる目的で行なわれるわけではありません。コンテナを破壊したなら、速やかに現場を離れて、任務は終了です。PCはその後《AIIBII》に戻ってきて、報酬を受け取ることになります。また、もし失敗してもいちおう報告はして欲しいとのことです。

彼女は忙しいらしく、PCたちとそう長時間は面会してくれません。依頼内容に関すること以外の質問などをする暇は与えられません。どうしても聞きたければ、彼女が社長室を出ていった後、アッシュがわかる範囲で答えてくれるでしょう。しかし、アッシュはブローカーではないので、たいした事は知りません(知らないふりをします)。アッシュ個人やブローカー稼業に関するPCの質問にはこう答えます。

「10年ばかりテキサナのテクノニクス社で働いていたんですが、どうも私にはこういった仕事の方が向いていたようですな。ブローカー稼業は社長の半分趣味みたいなものでしてね。わたしは詳しいことはよく知らないんですよ」

その他、アニー個人、《AIIBII》に関する質問などにはごく常識的なことしか答えません。アクセスで手に入る情報と同じです。PCたちがアッシュと話をしているとき、精神医学を取得している者はSR½をチェックすることができます。成功すれば、彼がいくつかの事柄に関して嘘をついていることがわかるでしょう。

質疑応答が終わって依頼を受けることにしたなら、PCは必要な機材をそろえて、なるべく早いうち、少なくとも今夜には現場に向かって下調べを行なうことになります。

仕事は明日です。PCたちに余裕があるなら、ネットへのアクセスか情報屋からいくつか情報を集めてもかまわないでしょう。

シナリオの随所で紹介される人物情報、組織情報は基本的にアクセスまたはサーチによってネットワークから仕入れられる情報です。ただし、公的記録以外の情報もあわせて紹介してあります。裏情報はダイブによるハッキングなど、PCが本腰を入れて情報収集しないと手に入りません。GMはACT-3のパラグラフにかかるまで、この手の裏情報をPCに提供しないようにしてください。

アニー・バロウズ

34歳。無口できつい印象を与える女性。髪はもとは黒髪でしたが、今はみごとな銀髪です。

10年前まではサン=アンジェルスのアーミーにいたのですが、ZQ因子を持つためにうみねこ計画の犠牲となりました。実験室で全身各所の組織を切り取られていったのです。心ある関係者の口添えで何とか命は落とさずに済みました。失われた肉体はサイバーパーツで補われ、薬で記憶の一部を消されてアーミーに戻されましたが、すぐに除隊。サン=アンジェルスを離れてテキサナにやってきたとき、テクノニクスのエージェントが近づいてきて真実を知らしめました。そして8年前、カーマイクルBTのうみねこ計画の関係者に復讐するために再びこの街に戻ってきたのです。そのさいに、過去のネットワーク記録はすべて書き換えられ、偽のプロフィールを持っています。

…テキサナの資産家の家に生まれ、大学卒業後、フィットネスクラブを設立し、現在に至る。

テクノニクスの企てはうみねこ計画の頓座であり、関係者の暗殺ではありません。彼女はそれには不満を抱いているようです。ちなみに本名はアンバー・コナーズといいます。

テクノニクス側は彼女の怨念を利用していますが、アニーにしてもテクノニクスに恩義を感じているわけではありません。

アーミーでは実戦こそ経験していませんが、参謀本部に配属されたほどの才女で、作戦立案に関しては才能を発揮します。これは知らず知らずのうちに《AIIBII》の経営にも活かされているようです。

能力値(カッコ内は大怪我を押してきた状態の数値です)

STR 20(15) REF 15(7) DEX 10(5) INT 17 EDL 13
PER 10(5) SYM 7 WIL 18 SUV S・頭部のみD
HP 20(8)

サイバー状況:頭部以外はすべて肉体欠損整形用サイバーパーツで構成されている。特殊な装備はなし。ジャック=イン/サイバーリンク端子×2

主な取得スキル:鑑定 40%、写真・映像 30%、万能 10%、暗号・信号 80%、地上車全般 70%、小型艇ナビゲート 50%、サバイバル 40%、応急手当 30%、偽装・カモフラージュ 50%、戦略・戦術指揮 180%、小火器 90%、搭載火器 40%、素手戦闘 30%、ナイフコンバット 50%、格闘回避 60%

主な装備:9㎜ボディ(常時携帯)、.45Cal SMG、オートショットガン、手榴弾、ファイバーシャツ、防弾ジャケットなど(後半の戦闘で使用)

アッシュ・ブラウン

年齢は42歳、おっとりとしていて人当たりは常にいいのですが、見かけどおりではなく、出世のためなら何でもやる男です。

ネットにある公的記録では8年前にテクノニクスを辞職して、《AIIBII》の共同経営者として再スタートしたことになっていますが、実は彼はアニーのお目付け役としてここに派遣されているだけです。カーマイクルBTの《うみねこ計画》を失敗させた暁には、テクノニクス本社幹部のポストを手にするはずだったのですが、実はこんな閑職にはもううんざりしています。

現在の彼はカーマイクルBT側にもうまく取りいって、ダブルスパイ的役割を果たしています。今回は傭兵を数人雇って、コンボイを狙っているPCたちを襲撃させる予定なのです。

能力値

STR 12 REF 9 DEX 8 INT 15 EDU 11
PER 11 SYM 13 WIL 9 SUV D HP 7

主な取得スキル：精神医学 50%、偽造 80%、地上車全般 20%

主な装備： 22Cal ブラスター(社外での行動時に携帯)

《AIIBII》(アズビズ)

《AIIBII》は8年前にアニー・バロウズ名義で設立されました。共同経営者はアッシュ・ブラウン。2人の名前と名字の頭文字がたまたまA・BとA・Bだったので、そこからAIIBIIと命名したわけです。小さな会社なので誰も気にとめないことなのですが、当初からサン＝アンジェルス、テキサナの2か所にオープンし、その資金の出所はいまひとつ不透明です(シナリオの前半では怪しくてもこれ以上調べることはできません)。記録上での経営状態はさほど儲ってもいず、規模拡張の予定もないようですが、実際には大繁盛しています。

ここまでが公の情報です。

裏情報を調べるなら、この会社がテクノニクスの資金で運営されていることを知ることができます。この会社はサン＝アンジェルスのバイオ企業、カーマイクルBTの軍事機秘プロジェクト《うみねこ計画》を妨害するために創られました。

サン＝アンジェルスの本社の数人の幹部はテクノニクス社の社員で、諜報訓練を受けたエキスパートです。アニーをリーダーとする彼らはうみねこ計画関連の情報を収集し、テキサナへ結果を報告し、必要とあらばハンターを雇い、輸送中の研究成果を破壊したり、ネットに蓄積されたデータを破壊したりといった直接的な妨害工作を行なうのです。

ちなみに《AIIBII》からの仕事の報酬がどれも多いのには理由が2つあります。もちろん1つはテクノニクスから活動資金が出ているためで、もう1つは本来ブローカーが取るべき仕事仲介料をアニーが取っていないからです。口止めの仕事をハンターにやらせるには他より多い報酬を提示しなければならないし、アニー自身もお金に執着はないのです。すべての仕事を口止めにしているのは、《AIIBII》自体の噂が広がりすぎないようにするためです。2つめの理由はこの時点でPCに明かしてもよい事実です。

ACT-2 罠

襲撃予定現場は郊外に出る数本の道路が交差するポイントで(地図は省略します)、コンボイが速度を落とさざるをえない所が選ばれています。PCたちはこのポイントを完全に視界にとらえた所に建っている建物で待機するのがよいでしょう。このあたりは昔、住宅街だったところで、建物はすべて平屋か2階建です。

PCたちの存在がコンボイの護衛に気づかれず、また確実にコンテナを破壊できる距離はポイントよりだいたい50m離れた地点です。この条件を満たす建物は3つありました。数人ずつ分かれてもよいし、ひとつの建物に全員がまとまっていることにするかはPCたちの判断に任されます。

さて、当日になりました。準備は周到に済ませましたが、ここでハプニングが起こります。PCたちはコンボイが通過する予定時刻の10分前に、謎の戦闘グループの襲撃を受けます。

戦闘グループのメンバー

彼らはアッシュに雇われた傭兵で、4～6名(PCたちと同数)います。ここで待機しているPCたちを襲撃予定時刻までに戦闘不能にするよう言われてやってきました。金で雇われた者なのでたいしたことは知りません(事件解決のためのいくつかヒント的情報をPCに与えるのはよいでしょう)。彼らは仕事が終わったあと、アッシュから報酬を受け取るためにダウンタウンのはずれの倉庫街に行くことになっています。これはメンバー全員が知っていることで、何人かはそのことが書かれたメモを所持しています。

データ(平均値)

REF 15 SUV／HP C／17
WIL－3 (格闘の)攻撃力 ＋15

防具：全員がオートプロテクター《ハードボーラー》着用

装備： 45Cal SMG、7.62mmアサルトまたは7.62mmLMG、手榴弾、ナイフなど

戦闘に関連する取得スキル：小火器 50%、重火器 30%、投擲 40%、



ナイフコンバット　50%、格闘回避　60%など

傭兵グループは最初は猛烈に攻撃してきますが、戦闘はPCたちに有利に展開していくでしょう。コンボイが通過する時間を過ぎれば(PCたちがコンテナ破壊に成功しようと失敗しようと)、彼らは全員逃げ去ります。

コンボイが着く前にこの戦闘は終わっているかも知れないし、終わっていなければこのドンパチがコンボイの護衛(GMが1D10+3台の戦闘メカをMH基本セットのサンプルデータから適当に選び出しておきます)にも気づかれ、彼らから攻撃されるかも知れません。また、PCがコンテナを破壊できるかどうかは実は重要なことではないのです。成功しようが失敗しようが、この仕事の報酬は入ってこないでしょう。ちなみに、目標トレーラーのデータは基本セットのサンプル"トラック+カーゴ"を使用してください。ただし、一切の兵装、装甲はありません。

それから、『PX-5』と書かれたコンテナを引っ張っているトラックの助手席には8歳くらいの少女が座っています。PCはこの時点では知ることはできませんが、彼女はアニーの細胞から創られた実験体のひとつで、このドサクサに紛れて、トラックから身を投げ出し、廃墟に逃げ込むことになります。PCの誰かは逃げ出す彼女を発見できるかも知れません。

さて、戦闘はどのように推移し、決着したでしょうか。

傭兵グループのメンバーのうち、少なくともひとりはPCに倒させるか、捕まえさせるようにしてください。PCは死体の持ち物を探ったり、尋問(SR1~½)を行なうことで、裏で糸を引くアッシュの存在を知るでしょう。

今夜、彼らは人気のない倉庫街でアッシュと会うことになっています(そこまでの詳しい地図も尋問、または死体から入手できます)。PCたちはそこへ向かうでしょう。また、その前に《AIIBII》に向かうことにしたなら、先にACT-3の《AIIBII》ビル爆破のイベントを終わらせてから、以下のパラグラフにかかってください。

倉庫街にて

アッシュは約束の時間にひとりで現れます。彼はシャッターの閉まったある古倉庫の前に立っています。PCたちがどのように彼と接触するかはわかりません。傭兵グループのメンバーに変装したり、そこまでいかなくても遠目からそう見えるようにしてアッシュに近づこうとするかも知れません。細工なしに堂々と彼に接近すれば、アッシュは逃走を試みます。その場合、彼はPCに捕まるか、でなければカーマイクルのバイオモンスターに餌食にされてしまうでしょう。

PCたちはもしかしたら、アッシュと話をせずに遠くから狙撃してしまおうとするかも知れません。その場合は残念ながらこのシーンで得られる情報は何もありません。バイオモンスターも現れず、アッシュの死体からも何も手がかりは得られないでしょう。

ここでGMはNPCをどうコントロールするか決めておかねばなりません。本来、アッシュはここでPCに捕まることなく、カーマイクルの刺客の手にかかるか、逃走に成功するべきです。しかし、PCの中にネットライナーなどサイバースペースからの情報収集ができるキャラクターがいなかったり、このシナリオ中でサイバースペースでの冒険をさせたくないのなら、PCたちにアッシュを捕まえさせ、今回の事件にかかわる団体・個人の情報をあらいざらい喋らせてしまってもいいでしょう。

以下に展開例を示します。

倉庫の前から逃げられないように包囲されたアッシュは観念し、PCたちに自分の知っているすべての情報を明かそうとします。

「君たちもアニー社長も企業間の争いに利用されているのだ。もっともアニーはそれを承知していることだろうが…」

ところが、突然、彼の後ろのシャッターが倉庫の中から破られます。シャッターを砕いた鋭い爪はそのままアッシュの肉体を引き裂いてしまいました。

倉庫の中に潜んでいたバイオモンスターはつぎにPCたちに襲いかかってきます。

その刺客は恐ろしい姿をしています。眼は赤く輝き(IRビジョンとしてもはたらきます)、両手、両足には猛獣のような鋭い爪、口腔内には同じく鋭い牙が生えそろっています。レスラーのような体格ですが、全身には皮膚がなく、むき出しの筋肉を覆っているのはしたたり落ちる黄緑色の粘膜です。この粘膜は防具効果があり、とくにレーザーに対してはA80もの防御力を持っています。

バイオモンスターのデータ

MV　5　REF　23　SUV／HP　B／28
WIL修正値・チェックの必要なし
攻撃力(手足の爪または牙)　+30、命中率　90%
防具(粘膜)：A20／100%

PCたちはこの怪物を倒すことができるでしょうか。もし、PCたちがとてもかなわないようなら、GMはモンスターを退散させてかまいません。

このモンスターはまったく喋ることはできないし、知能も3歳児程度まで低下してしまっているので直接情報を聞き出すことはできません。

死体から得られる直接的手がかりは2つだけです。ひとつは怪物の片方の足にはめられているプレート付き鎖です。これには《シーガル研実験体 NO.0087》とあります。もうひとつの手がかりはPCの誰かか生物学SR1もしくはEDUのAR25に成功しなければ得ることはできません。成功すれば、このモンスターが突然変異的なミュータントではなく、人工的に創られた、それも人間をベースにした生物であることが推測できます。モンスターの死体を専門家にみせることも可能かも知れませんが、結論は同じです。

「人工的に創られた生物には間違いないが、どこでいつ創られたのかはわからない」

専門的な事項はここでは手がかりになりませんし、もし専門家がそれをもとに黒幕を割り出したとしてもPCにそれを伝えることはありません。暗殺されるか口をつぐむかのどちらかです。

このイベントはPCたちに真の敵が別にいること、またそれがどういった種類の敵であるかを示唆するためのヒント的イベントです。

さて、PCたちが事後報告／真相究明のため、《AIIBII》に出向いたとき、次のイベントが発生します。直接、アニーに会いに行かなくてもニュースなどでこのイベントを知ることにしてもかまわないでしょう。

ACT-3　究明

《AIIBII》のビルは、PCたちが建物に近づいたとき、大爆発を起こします。PERのAR20に成功すれば、走り去っていく怪しい車を発見できますが、路上にはガレキが降ってきており、その車を追いかけることはできません。

やがて救急車と警察が到着し、あたりは騒然となります。ビルはプロの手際で手ひどく破壊され、中にいた従業員、客の多くが死傷しました。運び出されていく怪我人の中にアニー社長の姿も見受けられます。彼女は重体です。

カーマイクルBTは、長年の間、うみねこ計画を邪魔してきた《AIIBII》に対し、ついに報復行動に出たのです。また、同時にこれはテク



ノニクス社への威嚇行動でもあります。PCはまだ知りませんが、カーマイクルに比べ、企業としての力が弱いテクノニクスは、一時的にせよ、この件から手を引かざるをえないでしょう。サン＝アンジェルスにいたテクノニクスの他のエージェントはテキサナに引き上げていき、アニーらは切り捨てられることになります。

ちなみに、この爆破事件は《AIIBII》に客として来ていた数人の上流市民を狙ったテロであると報道されます。

PCたちはこれからどうするでしょう。PCまたはプレイヤーがそれを望むなら仕方ありませんが、ここでうやむやのうちにシナリオが終了することがないようにしてください。

だいたい、報酬は支払われていませんし、ここまでの事の次第もかなり不透明なので、PCたちは調査に乗り出したり、テキサナの《AIIBII》に連絡を取ろうとするでしょう。アニーは面会謝絶状態でPCはしばらく会うことはできません。

《AIIBII》関係者に連絡を取ろうとした

応対に出る者はアニーの裏稼業の事をほとんど知らないし、社長の回復を待ってくださいというばかりです。これは爆破騒ぎが一段落しても同じことです。

副社長アッシュは既に雲隠れしているか、またはACT-2で死亡しています。

調査を進める

そろそろネットワークからの検索から、ダイブ・ハッキングによる真実の究明に取りかからねばなりません。調べられる可能性がある項目をいくつか列記しましょう。

- 《AIIBII》について
- アニー個人について
- アッシュ個人について
- シーガル自然研究所について
- うみねこ計画について

これらのすべての非公的部分の情報はハッキングを実行するか、もしくはよほど腕利きの情報屋を見つけないことには手に入りません。

シーガル研究所の情報とうみねこ計画は実はハッキングでは調べることはできません。シーガル研究所は一般ネットワークとは切り離されたグリッドにあり、通常はオフライン状態なのです。うみねこ計画のデータもシーガル研究所に保管されているので同様に調べることはできません。PCたちは《AIIBII》、アニー、アッシュについて調べたあと、アニーの回復を待って話を聞くしかないでしょう。

裏情報についてはそのすべてがこれまでに解説してあります。必要に応じてかいつまんで説明してください。

《AIIBII》のグリッド

ＡＬＴＯＳ 301階層

- 入口
  - システムへの通路
  - メインデータ
  - アニー個人使用エリア
  - アッシュ個人使用エリア
    - テクノニクスへの隠しライン
  - 設備管理プログラム
  - 顧客データ

障害の配置

入口：ウォール10が設定されており、直後にＬ３プロテクション×１

システムへの通路：Ｌ４プロテクション×１

メインデータ：障害はなし。ここで帳簿などを調べると、金の出所がわかります。

アニー個人使用エリア：トラップ８、同時にＬ２プロテクション×１。ここにはアニーのブローカーとしての仕事の記録があります。これとアッシュのエリアのデータを見れば《ＡⅡＢⅡ》の正体はほぼわかるでしょう。

アッシュ個人使用エリア：トラップ９、同時にＬ３プロテクション×１。こちらのデータはテクノニクス社に送られた報告記録です。

テクノニクスへの隠しライン：Ｌ４プロテクションを倒したあと、このラインを捜すチャンスが与えられます。

設備管理プログラム：Ｌ２プロテクション×３。とくに目ぼしいものはありませんが、保安システムのプログラムはいじられた形跡があります。ビル爆破犯人の仕業でしょう。

顧客データ：ここにはとくに怪しいものはありません。

アニーについて調べる

アニーは過去の記録を(アクセスファイバー記録まで)書き換えています。ＰＣがその正体を知るためには役所のアニーの戸籍記録からサーチの偽情報の看破に成功するしかありません。成功すればアニーの真のプロフィールが発見できます。

アッシュ個人について調べる

アッシュは別にネット内のデータを改ざんしていたわけではないし、情報屋にマークされるほど広範囲に裏稼業に精を出していたわけではありません。したがって、他の情報から推測的結論－彼はテクノニクスのエージェント、おそらくアニーのお目つけ的役割を果たしていたのではないか－を導き出すしかないでしょう。

ネット内の広告

情報収集の間、ちょっとひと休みしていたＰＣは、ネット内で、ハンター宛ての興味深いメッセージを拾い出すことができます。

『人捜し：サン　アンジェルスの廃墟地帯に隠れているアンドロイドを捜し出してくれたハンターに＄10000進呈』

アンドロイドの外観は人間そっくりで、その機能もなんら変わりないのだそうです。添えられた写真には８歳くらいの少女が写っています。コンボイ襲撃の時、少女を見たＰＣは彼女であると断定できます。また、他にこの少女がアニーにそっくりだということも指摘できます。

この広告はカーマイクルＢＴとテクノニクス社の両方からほぼ同じ時間に出されています。

アニーは頭部に深刻な損傷を受けましたが、その日の夜か、次の日の夜には何とか病院を抜け出してきます。ＰＣは病院を抜け出そうとしている、または抜け出して夜の街をふらふら歩いている彼女を偶然発見することになります。彼女は、もしもの時のために用意してあったダウンタウンの隠れ家に向かうつもりでした。

また、この隠れ家から情報屋を通じてＰＣたちとコンタクトしようとするというセッティングでもいいでしょう。

「君たちには申し訳ないことをした」

彼女はＰＣたちに今回の事態を説明します。依頼に不手際があって、同士討ちをさせてしまったこと、報酬が払えなかったことなどを詫びるでしょう。

ＰＣがすべての真相を話すように言えば、彼女は観念したように、シーガル研究所とうみねこ計画について明かします。

また、もし、ＰＣが《ＡⅡＢⅡ》とアニーに関して十分な情報を集めていず、しかも真相を知りたがったなら、思い詰めた顔でひとしきり悩んだ後、すべてを説明してくれます。

こうした秘密情報は今の彼女にとってはもはや隠しておく必要もないことです。

シーガル自然研究所

バイオテクノロジーの権威、シーガル博士が中心となって設立した組織とされています。表向きは植物の品種改良と自然環境回復の研究を細々と行なっていることになっていますが、研究所の中ではうみねこ計画に基づいた研究・実験が行なわれています。

今回は、荒野でいくつかの実験体の適応テストをするつもりでした。カーマイクルのうみねこ計画とその実験は公にされるべき性格の物ではありませんが、大量の機材を荒野に輸送すれば、どうせ人目についてしまいますから、カモフラージュのため、あえて堂々とコンボイを組むことにしたのです。おおやけには植物栽培の実験と申し出ていますが、コンボイにカーマイクルのマークなどは入れていません。うみねこ計画を推進しているシーガル自然研究所の所有トレーラーです。

このシナリオでは研究所はストーリーに大きく関与してこないし、その実体も公表されることはないでしょう。もしされてももみ消されるだけです。

うみねこ計画

《うみねこ》は計画自体にあまり関係ないただのコードネームです。人間の細胞を他の生物の細胞と融合させ、超人を創ろうといういささか気違いじみた計画で、しかもこれは人類を救うための計画ではなく、純粋により強い兵士を創るための研究です。この計画はカーマイクルＢＴの社内でもトップシークレットでごく一部のＶＩＰしか知らないことです。

長年の研究の結果、他の生物との細胞融合にはＺＱ因子という遺伝物質が深く関与していることがわかりました。ＺＱ因子はほんのひとにぎりの人間しか持っていません。シーガル研究所ではこの因子を持つ人間を秘かに捕まえてきては、実験の材料にしているようです。アニーはその最たる犠牲者でしょう。

「さあ、もう行かなくては…研究所の奴らへの復讐はまだまだかかりそうだが、娘だけは、あの子だけはカーマイクルにもテクノニクスにも渡すわけにはいかない」

彼女はふらふらしながらも、隠れ家にあった武器で装備を整え、出発しようとします。そのジャケットのポケットから１枚の写真が落ちるのを発見できるでしょう。

この写真はネットの広告で先ほど見た少女の写真です。

「その子は、アニタはアンドロイドなんかじゃない。８年前、研究所で…私の細胞、それも生殖細胞をベースに創られた人工生命体…私の娘のような存在なのだ」

少女は襲撃時のドサクサに紛れ、コンボイから逃げ出して、廃虚のどこかに隠れているようです。アニーは《AIIBII》が爆破される直前にそのことを諜報員からの連絡で知りました。重傷を負ったアニーが病院を抜け出した理由はこれです。彼女は単身、少女を救出にいくつもりなのです。

少女がどんな力を秘めているのかはわかりませんが、カーマイクル、テクニクスの両方、そして賞金目当てのハンターたちが今ごろ、廃虚地帯を捜しまわっているはずです。

こんな状態の彼女が行っても、カーマイクルBTに捕まるのがオチでしょう。

PCは彼女に協力して共に廃虚に向かうでしょうか。また、PCはあきらめるよう彼女を説得するかもしれませんが、それは無駄というものです。

PCが協力を申し出れば、彼女はやっと少しだけ微笑みます。

「今の私には君たちに支払えるものはない…。それでも一緒に行ってくれるのか？　ありがとう。感謝の言葉もない」

PCたちがただ働きをよしとしないと予想できたなら、GMはプロットを変更してください。

アニーはさすがにたったひとりでは少女を救出できないので、一番最近に知り合って、おそらくまだサン＝アンジェルスにいるであろうPCたちを頼ることにします。

彼女は真実をひととおり話したあと、危険な依頼を受けてくれるよう頼みます。

依頼主：アニー・バロウズ

内容：依頼主を伴って廃虚地帯に潜む少女アニタの捜索／救出を行なうこと。カーマイクルBTとテクノニクスの私兵、賞金目当てのハンターなどとの戦闘が予想される。

条件　なし

報酬．総額＄5000

割の悪い仕事です。危険度に関しては計り知ることはできません。まったく安全かも知れないし、まわりすべてを敵に囲まれるかも知れません。契約といっても情がらみとなるでしょうから、内容について、とくに報酬についてはGMに一任します。古貨で支払われますが、この金はアニーが隠れ家に隠しておいたものです。

PCが彼女を呼び止めない、または彼女と一緒にどうしても廃虚に向かわないなら、シナリオはすべての真相を明らかにしたということだけで、大した報酬も満足感も得られずに終了します。アニーの行く末を少なからず案じながら、PCたちはねぐらに戻ることになるでしょう。

ACT-4　復讐の炎

準備を整えたPCたちは廃虚地帯へと向かいます。広大かつ入り組んだ迷路のような廃虚からたったひとりの人間を探し出すのは非常に困難です。しかし、他に遅れて捜索に参加したPCたちは、既に包囲されたアニタを目の当たりにすることになるのです。

夜の廃虚地帯の一角にある建物、ここにはテクノニクス社の出した10数台の戦闘車両と、100名ほどの私兵、それとハンターが集まっています。この集団をさらに50mほど離れて遠巻きにしている部隊があります。こちらはカーマイクルBTの出した捜索隊とそれに荷担しているハンターたちです。ここで2つの集団がぶつかれば都市間紛争に発展しかねませんから、今は静観していますが、すきあらば少女をかすめとろうとしています。あるいはシティで待つ上司の指示を仰いでいる最中かも知れません。

目標の少女は照らし出された建物の中にいるらしいのですが、どうやらまだ捕まってはいないようです。

PCたちはこの包囲集団に容易には近づくことはできません。外周はカーマイクルBTの接近を恐れたテクノニクスの兵がしっかりとガードしています。この囲みから問題の建物までは約10m、ガードしている戦闘車両の攻撃(GMが1D10＋5台の戦闘メカをMH基本セットのサンプルデータから適当に選び出しておきます)を突破して建物内に入ることは可能かも知れませんが、PCたち自身は無事に済んだとしても、そのメカは間違いなく完全に破壊されてしまうでしょう。

PCたちが手をこまねいていると、遠方に待機していたカーマイクルの部隊が押し寄せてきます。カーマイクル側はついにテクノニクスの部隊を蹴散らして実験体を奪還することに決定したのです。

この隙を狙って建物内に飛び込むのがもっともましな方法です。この時、PCたちはいくつかのチェックをしなければなりません。

●各ドライバーは〈地上車全般〉〈コンバットシェル〉〈小型艇ナビゲート〉などで走破チェックをしなければなりません。これは弾丸飛び交う戦場をうまく突破できるかどうかのチェックです。それぞれSR½で行ない、失敗するとGMの決めておいた重火器か搭載火器の攻撃を1射受けます。このチェックは成功するか、メカが破壊されるまで何度でも行なえますが、戦場から撤退するという行動も選択できます。この場合、作戦は失敗であきらめてシティに引き帰すということになります。

●その他に何台かの敵車両との戦闘をやらせてもよいでしょう。

建物にたどり着けたのはPCたちの他はやはり数チームの手練のハンターです。データとPCたちに対する反応はそれぞれ以下のとおりです。なお、建物内ではすべてのメカは使用できません。屋外に乗り捨てることになります。

チームA　4名　テクノニクス側にいたチームで、アニタについて詳しい情報を持っています。PCたちが先制攻撃をしないかぎり、向こうから攻撃をしてくることはなく、情報をもたらしてくれます。彼らはアニタを恐れているのです。3階におり、ひとりでも倒されると、建物から撤退していきます。

データ平均値

ＲＥＦ14　ＳＵＶ／ＨＰ　Ｃ／12

ＷＩＬ±０　（格闘の）攻撃力　＋３

防具：オートプロテクター各種

装備：９㎜ＳＭＧ、７.62㎜バトル、手榴弾、ナイフなど

戦闘に関連する取得スキル：小火器　80%、投擲　60%、ナイフコンバット　70%、格闘回避　70%など

チームB　6名

荒くれぞろいのチームで他のチームを発見すると問答無用で攻撃してきます。2階でPCを待ち受けており、ここから離れることはありません。メンバーが半数になると建物から撤退していきます。

データ平均値

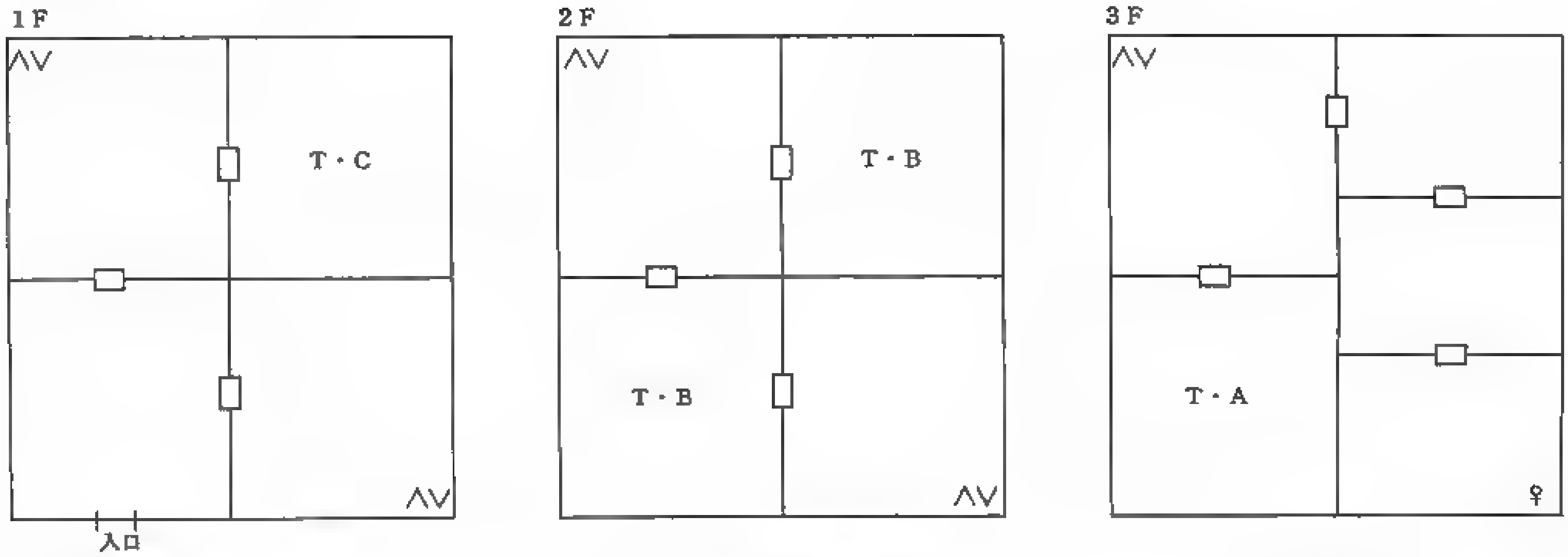
ＲＥＦ18　ＳＵＶ／ＨＰ　Ｓ／25

ＷＩＬ－２　（格闘の）攻撃力　＋20

防具　メタルスキン、または防弾ジャケットなど

装備．ショットガン、７.62㎜ＬＭＧ、20㎜サイボーグライフル、蛮刀など

戦闘に関連する取得スキル：小火器　80%、重火器　50%、ナイフコンバット　80%、格闘回避　70%など



ΛV ：階段
♀ ：アニタのいる場所
□ ：ドア

T・A　チームAのいる場所
T・B、チームBのいる場所
T・C　チームCのいる場所

チームC　4名

不意討ちや狙撃によって攻撃を仕掛け、反撃を受けるとすぐ隠れてしまいます。最後のひとりになるまで建物から出ていきません。1階に潜んでいますが、PCが上の階に逃げても着実に追ってきます。

データ平均値

REF15　SUV／HP　D／8
WIL＋1　（格闘の）攻撃力　±0
防具：ファイバーシャツなど
装備：.22Cal MP、スコープ付き5.56mmオートライフル、フラッシュグレネード、スペツナズナイフなど
戦闘に関連する取得スキル．ストーキング　100%、小火器　50%、狙撃　120%、投擲　80%、ナイフコンバット　100%、格闘回避　70%など

チームAからもたらされる情報

アニタは特殊な遺伝子操作によって恐ろしいバイオモンスターに変身できるのだそうです。彼女は身を守るためにモンスターに変身したまま3階の奥の部屋におり、近づく者をその毒の触手で倒してしまうのだとのことです。捕獲は非常に難しいのですが、PCたちと協力すればなんとか可能であると考えています。彼らと協力して事に当たっても、結局は裏切る結果になってしまいますからやめておくべきです。PCがアニタを連れ去ることを知れば、チームAのメンバーは襲いかかってきます。

PCは何とか3階に到着することができたでしょうか。奥の狭い部屋にたどり着くまでにいくつかの死体を発見できます。問題の部屋はまさに血の海となっているでしょう。

隅の壁には蜘蛛の卵のような薄汚く巨大な繭が張り付いているだけです。これが変身を遂げた少女アニタです。誰かが部屋に入っていくと、繭は小刻みに震動を始めます。部屋に入ることを中止しないなら、繭から信じられないスピードで鋭いかぎ爪のついた触手が伸びてきて、侵入者を攻撃します。一度に繰り出せる触手の本数は20本以上で、部屋にいるすべての目標に対し攻撃が可能です。

アニタのデータ

MV　0　（触手の）REF30　SUV／HP　B／28
WIL修正値：チェックの必要なし
攻撃力　＋40、命中率　90%、追加被害　シフト1（毒、サイバーには効果なし）
防具：なし

アニーは直感的にこれがアニタの変わり果てた姿であると理解できます。彼女はアニタを何とか説得し、連れて逃げようと試みます。彼女は説得の言葉を投げかけながら部屋に入っていきますが、踏み込んだ途端、触手の攻撃を受けてその場に倒れてしまいます。アニーの無茶な行動を止めるつもりならそれでもかまいません。

やがて、階下が騒がしくなってきます。後続のハンターかどちらかの企業の私兵が追ってきているのです。すると、くぐもった少女の声が部屋に響きます。

「あなたは誰？　私を助けに来てくれたの？　でももう遅いわ…、私はもう元の姿に戻れない。こんな格好で生きていくのはイヤ。だから、私をここで死なせて…」

ぐずぐずしている暇はありません。アニタに攻撃の意志がなくても、その本能によって近づく者には必ず攻撃をしてしまいます。また繭に近づけたとしてもそれは壁にしっかり張り付いていてとても短時間では取れそうにありません。

アニーが既に攻撃を受けていたなら、彼女は意を決して、PCたちにここから去るよう言い、懐から手榴弾を取り出します。

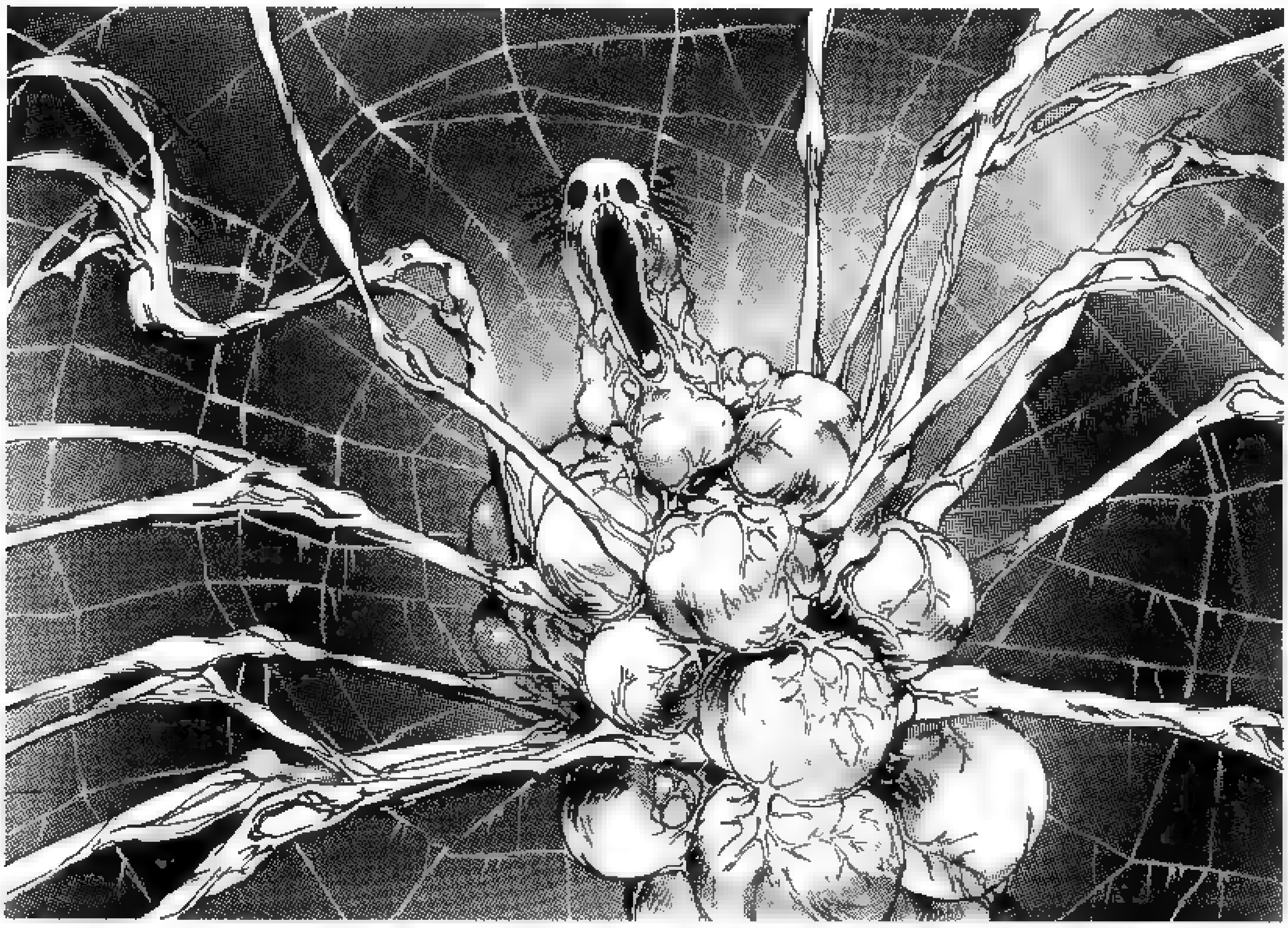
「この怪我では私は逃げられそうにない。せめて、不幸せだった娘についていってやりたい…」

PCたちが奥の部屋から離れてまもなく、鈍い轟音が響くでしょう。

アニーがダメージを受けていなくて、PCたちが強く説得した場合、彼女は新たなる復讐の意志を固め、PCたちと共にここから脱出することにします。アニタの部屋には手榴弾が投げ込まれます。こんな姿のま

ま回収されるよりは、本人の意志どおり死なせてやった方が幸せです。
　ＰＣたちは別の部屋に隠れていて、突入してきた連中が奥の部屋を調べている間に逃げ出すことができるでしょう。アニーの顔さえ隠しておけば、このドサクサに紛れることは簡単です。
　一行は無事に隠れ家に戻ってこられたでしょうか。
　アニーはＰＣたちに礼を述べた後、別れの前に彼らの前で誓いをたてます。
「私は必ず復讐を遂げる。アニタのためにも、そしてまだ研究所にいるだろう私の子供たちと、私と同じように計画の犠牲となった人々のためにも！」
　復讐だけを胸に生きる悲しき女性、アニー・バロウズ。彼女の姿はＰＣたちにはどのように映るのでしょうか…。

END



シナリオ3

MANDARA MATRIX マンダラ=マトリクス

KABUKI KIRISHIMA

はじめに

プレイ人数　このシナリオは4～6人程度のキャラクターで遊んでください。最低でもネットライナーが1人必要です。また、ネットライナー以外のキャラクターもジャック=イン端子を持っていることが望まれます。

シナリオの舞台

このシナリオの舞台は北米のメガ＝シティ、サン=アンジェルスです。サイバースペースはALTOS(FANTAS言語使用)です。

サイバースペース比叡山

サン=アンジェルスの住人たちが太平洋の向側にある神秘の国"日本"について語るとき、必ずと言ってよいほどあげられる言葉があります。『ジャパン・テック』と称される高度な技術力、非現代的な行動原理と規範を持つ武闘集団『ヤクザ』『サムライ』、そして科学技術と宗教秘儀の結合によって、サイバースペースの中に神秘的領域を構築することに成功した『サイバースペース比叡山』です。

『サイバー比叡山』は22世紀の日本に現れた宗教的組織複合体で、僧兵と呼ばれる組織化された強力なネットライナーの一団を擁し、帝都電脳網に隠然たる勢力を築いています。そして近年では巨大企業による支配体制を脅かし始めています。

シナリオの背景

『サイバー比叡山』は構成員の脳にパルス発生機を埋め込むことによって、構成員の活動状況の把握、機密保持、反逆者の抹殺と牽制などを行なっています。

しかし、中にはこれに従うことができない者もいました。『サイバー比叡山』の戦闘部隊、薬師十二神将のひとり、迷企羅の葛城弘一郎です。彼は自分の娘、美夜にパルス発生機が埋め込まれようとしたとき、それを黙って見ていることができませんでした。そして、手術が行なわれる直前になって、マンダラ=マトリクス・ソフトを持たせて娘を密かに日本から脱出させました。しかし、彼女の後には『サイバー比叡山』の追手が迫っていたのです。

ACT-1　鬼面童子

突然の依頼

PCたちが馴染みのバァでくつろいでいると、ブローカーから呼びだしがかかります。

「よう、そろいもそろって不景気なツラしてるな。こいつァ、スカッと一発、仕事を決めるのは無理な話か、ええっ？」

ブローカーの紹介する仕事の内容は、その日の午後、ネオ・サンフランシスコ空港に到着する日本人の少女をサン=アンジェルス市内に住んでいる祖父を探し、そこに送り届けるというものです。ブローカーによれば、依頼主は護衛することになる本人で、ネオ=サンフランシスコ空港に向かって飛んでいる亜軌道シャトル、パン=パシフィック・ライン204便からハンターの斡旋を依頼してきたといいます。PCたちが決めないようなら、時間がないので他のハンターに連絡をとります。

依頼主：葛城美夜
内容：祖父の捜索とサン=アンジェルス市内での護衛
条件：依頼主の到着後、すぐに仕事を開始すること
期限：依頼内容が完了した時点で終了
報酬：20,000ドル

PCたちが引き受けるようであれば、手近にあるディスプレイなどに護衛対象の映像が映し出されます。映し出されたのはまっすぐな黒い髪を長くのばした14、5歳の少女です。これは、美夜がシャトルの機上からブローカーに連絡を取ってきたときのものです。

「シャトルの到着は30分後だ。待たせるんじゃないぞ」

ネオ=サンフランシスコ空港について

空港のあるサンフランシスコ・エリアの大部分は、1級、2級の保安区であり、自衛用の小型銃器の携帯しか認められていません。武器I類のうち、サブマシンガン、マシンピストル、短針銃、テイザー、サブマシンガン、ソニックガンを除いたものを自衛用小型銃器とします。火器を搭載したMADでの乗り入れも認められません。装甲強化に関しては特に制限はありません。

移動中に、車両に装備した装置でメガ=シティの各種情報サービスにアクセスしたり、公共交通機関のターミナルで公衆端末を使えば、シャトルの出発地、正確な到着時刻、到着ゲート、空港のフロア構成(空港を訪れる人々に解放されている部分に限ります)などを知ることができるでしょう。

ネオ=サンフランシスコ空港はサンフランシスコ・エリア沖の海上に位置しており、陸地側とは長さ2kmほどの海上道路で結ばれています。海上道路と平行してシャトルライナーの高架路が走っています。海上道路は片側4車線。シャトルライナーの線路は開放式です。

車で空港に向かった場合、車は駐車場に回されます。駐車場は5階建てで、入口で駐車スペース(階、場所)を指示されます。

空港ビルのおおまかなフロア構成
1階：中央入口、貨物ゲート、港への連絡路
2階：一般フロア、シャトルライナー駅、駐車場、ホテルとの連絡路
3階：到着ロビー、入関諸手続き
4階：出発ロビー、出関諸手続き

PCたちが空港に着くと204便は既に着陸し、乗客たちはゲートを出て入関手続きを行なっています。到着ロビーで待っていれば、手続きを終えて出てくる美夜と会うことができます。

大きな鞄を抱えてロビーに出てきた彼女は、不安そうに辺りを見回していますが、PCたちが仕事を引き受けたハンターであることを知ると、途端に顔を輝かせます。彼女はとても無警戒で、その様子からはシャトルの上からハンターの斡旋を依頼してくるような人間には見えません。

ここでPCのひとりにPERのAR15でチェックをさせてください。成功すれば奇抜なサイボーグ用コートを着けたサイボーグが、人の流れに逆らって近づいてくることがわかります(周囲に注意を払っているPCがいれば、自動的に発見してもかまいません)。さらに周囲を見回せば、別の方向から接近する似たようなサイボーグを次々と発見することができます。合計6体を発見できます。

彼らは《サイバースペース比叡山》が、美夜を捕獲するために指し向けたフルボーグ《鬼面童子》です。PCが気づかれたことがわかると、彼らは行動を開始します。

葛城美夜
14歳。日本人。《サイバー比叡山》で修業を積んでいましたが、パルス発生機の埋め込み手術の前に、父の手によって日本を脱出させられました。母親とは6歳のときに死別しています。ジャック＝イン・システム中のバイオ・チップにマンダラ　マトリクス組み込みソフトの起動コードである真言(マントラ)を記憶しています。
能力値
STR　8　REF　15　DEX　12　INT　12　EDU　10
PER　17　SYM　16　WIL　16　SUV　E　HP　3
主な取得スキル：特記すべきスキルはありません。
サイバー化状況：ジャック＝イン端子×1(耳の後)

《鬼面童子》六道鬼
地獄童子、餓鬼童子、畜生童子、修羅童子、人童子、天童子、の6体。『サイバースペース比叡山』の特殊フルボーグ《鬼面童子》です。身長約180cm。ズングリとした体形で中国風の甲冑をまとい、顔面は醜い獣の形をしています。ボディは石像のように見え、胸当てにはそれぞれ「地獄道」「餓鬼道」「畜生道」「修羅道」「人道」「天道」の文字の浮き彫りがあります。

彼らは作務衣と羽織を着ています。羽織の右襟には「鬼面童子」、左襟には「六道輪廻」、背中には各童子の名前が染め抜かれています。
能力値
STR　20　REF　30　DEX　10　INT　8　EDU　8
PER　30　SYM　6　WIL　6　SLV　S　HP　25
主な取得スキル：公用語　48%、土地カン　50%、地上車全般　60%、ストーキング　60%、素手戦闘　130%、格闘回避　70%、特殊武器戦闘　70%、空中・OG機動　80%
サイバー状況：鬼面童子(装甲全身A70／80%)、IRビジョン、ブースターレッグ、メンタルスタビライザー
※能力値、技能は6体共通です。また、ブースターを使っての体当たり(鉄身弾)、および両腕の前腕部をガスで射ち出すことができます(鉄腕砲)。腕には神経を内蔵した長さ5mのワイヤー(切り放し可能)がついています。1回のガス・チャージで3回発射できます。主に特殊活動に使用します。



名称	火力	ENC	追加	スキル	実質効果		限界
					対人	対物	ダメージ
鉄身弾	80	–	シフト1	〈特殊武器〉	○	○	30
鉄腕砲	20	-	–	〈特殊武器〉	○	×	20

空港からの脱出

《鬼面童子》は美夜の捕獲を第一に行動します。邪魔をする者は排除しますが、特にPCだけを狙って攻撃することはありません。

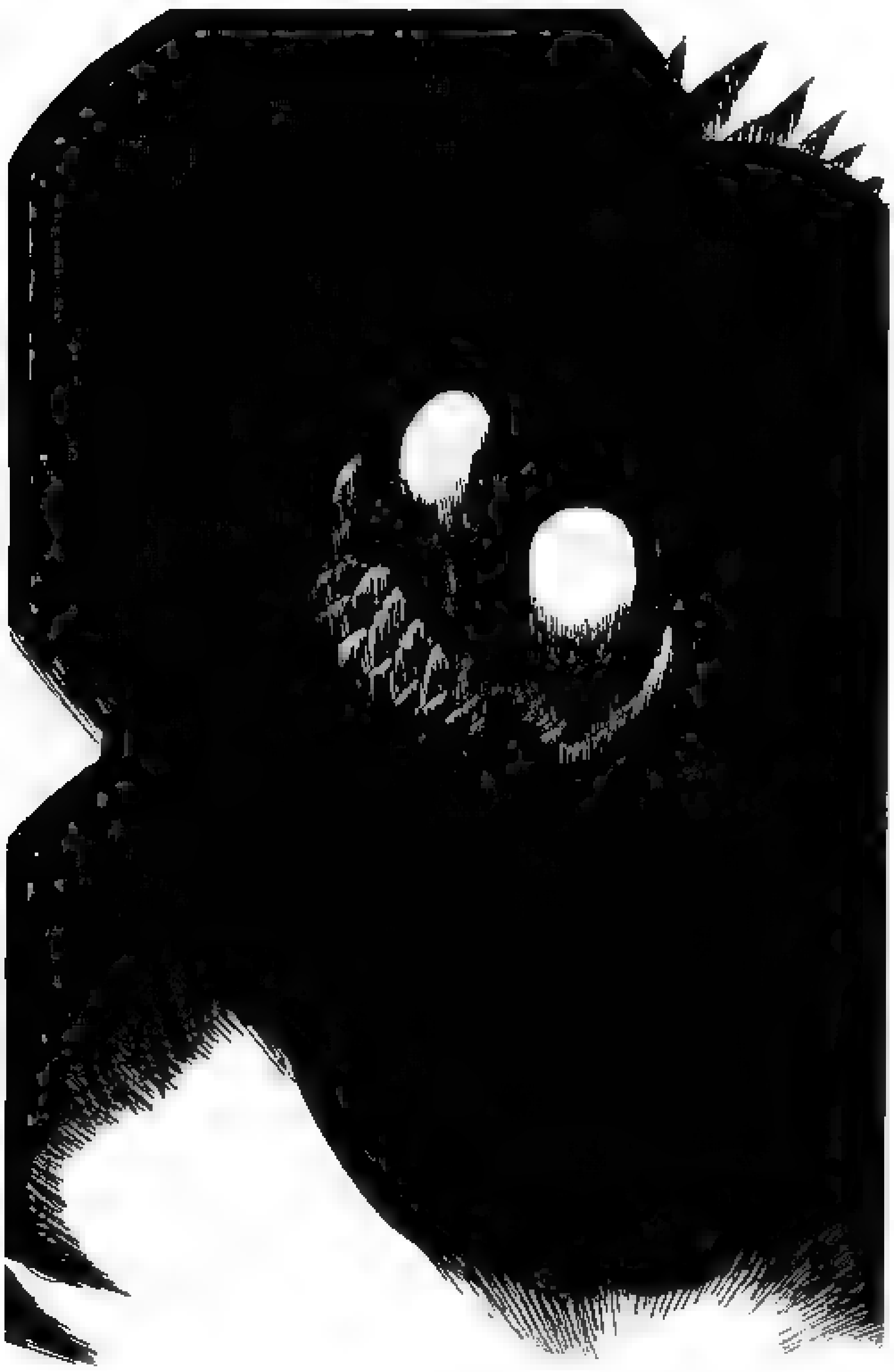
PCには十分な装備がないので、6体のフルボーグを相手に渡りあうのは容易ではないでしょう。美夜を保護しつつ、MAD(または一般車輌)かシャトルライナーで空港を出ることになります。

《鬼面童子》は6体いるので、複数のグループ(シャトル組と車組、後述)に分かれてPCを追跡します。

以下に、アクションの手がかりとなる要素をあげます。

1．入手可能な武器
空港警備員が所持している武器：5.56mmオート、9mmカートレス、スタンスティック

2．空港からの脱出方法
・**MADまたは一般車輌**
PCが自分のMAD、または車にたどり着くことができない場合には、駐車場に駐車されている車や、空港ビル正面出入口付近で停車中の車を





手に入れることができます。駐車中の車のドアはすべてロックされており、解除には〈精密メカニクス〉または〈エレクトロニクス〉のＳＲ1/2に成功することが必要です。停車中の車のドアはロックされていません。

型式	タイプ	MV/REF	ＨＰ	搭載ポイント	乗員
スポーツ車	V	50／9	10	70	2(+2)
セダン	V	45／8	10	200	5
コンバーチブルカー	V	45／8	10	150	6
大型バス	V	30／6	25	1500	40
スポーツホバー	H	85／12	10	100	2(+2)
ＶＩＰ用リムジン	H	80／10	20	350	5

装甲版：(全面) A 100／90%、兵装：エレキシールド

細部命中表

タイプV(コンバーチブルカーを除く)

1～7：本体　8：エンジン　9：タイヤ　10：貨物・乗客

コンバーチブルカー

1～6：本体　7：エンジン　8：タイヤ　9～10：貨物・乗客

タイプH

1～8：本体　9：エンジン　10：貨物・乗客

《鬼面童子》はリムジンか大型バスを強奪するか、トラックやバスなどの大型車のルーフに便乗してＰＣの車を追跡します。ＰＣがシャトルライナーを使っている場合でも、車で追いかけて圧力を加えます。

道路上ではＰＣの車の前を押さえたり、車をぎりぎりまで接近させてＰＣの車に乗り移ろうとします。ブースターを使って水平ジャンプも行ないます。

車を運転しているＰＣがセンサーやミラー、直接の視認などによって《鬼面童子》の行動を把握しているか、他のＰＣの具体的かつ的確な指示(どの方向にハンドルを切れ、ブレーキを踏め、など)があれば、〈地上車全般〉のＳＲ1/4で避けることができます。車とサイバーリンクしている場合は、〈ナビゲート〉ＳＲ1/2で避けることができます(通常の〈ナビゲート〉による回避とは効果が違います。注意してください)。

・シャトルライナー

シャトルライナーの発着プラットホームは、空港ビルとは2階部分で結ばれています。この通路は駐車場への通路の反対側にあります。ＰＣがプラットホームに向かった場合、ホームには常に発車直前のシャトル(6輌編成)がいるものとします。

《鬼面童子》はシャトルに乗ったＰＣたちを追って、またはＰＣの先回りをするためにシャトルに取りつきます。ＰＣがシャトルの内部にいる場合は、最後尾の車輌から車内に侵入しようとします。ＰＣが車で移動している場合は、シャトルの屋根に上り、道路と線路が交差する部分でＰＣの車に乗り移ろうとします。

シャトルライナーの運行は完全に自動化されています。正規の運行プログラムを変更するには、先頭車輌の管制室部分に侵入して、緊急停止スイッチを作動させるか、ＡＩをシステムジャックしなければなりません。管制部へは、客室との壁際の床にある点検用ハッチから侵入できます。ハッチには鍵がかかっています。

緊急停止スイッチにはパスワードによるセキュリティが設定されています。突破は〈アクセス〉ＳＲ1/4または〈コードワーク〉で判定します。ＡＩはC級ＡＩで、セキュリティは突破値10のロジックウォールのみです。

列車内には1輌おきに公衆端末が用意されていますが、ここから直接シャトルのＡＩに侵入することはできません。

・海路

空港が海上にあることから、船での脱出を思いつくPCがいるかもしれませんが、ここでは使わせないようにしてください。

3．追跡劇の顛末

この追いかけっこは、空港ビル3階の到着フロアから始って、海上道路が陸に差しかかるあたりで終了します。車かシャトルライナーに乗ってからの時間は1分（20戦闘ターン）程度を目安にしてください。

《鬼面童子》が乗っている車を破壊したり、車やシャトルライナーにしがみついているところを突き落としたり、PCたちの車に乗り移ろうとするところを避けたりして、振り切らせてください。PCたちが車やシャトルに乗る前に何体かを脱落させてもかまいません。

途中で足留めをされて、どうにもならなくなってしまったら、集結した空港警備部隊が現れて《鬼面童子》を牽制します。その間にPCたちに逃げ出すチャンスを与えてください。

空港で事件が発生すると、即座にSWATもしくはRPが出動しますが、どちらもPCたちが《鬼面童子》の追跡を振り切る以前に現場に到着することはできません。

PCたちが《鬼面童子》を振り切ったら、ACT-1は終了です。

その他

脱出の途中、PCが美夜に《鬼面童子》について尋ねた場合（そんな余裕があればの話ですが）、美夜は「ごっ、ごめんなさい。実は…」と言って、今自分たちを追いかけてきているのは、日本の《サイバースペース比叡山》が使っているフルボーグ《鬼面童子》で、日本から自分を追いかけてきたのだと答えます。詳しいことを聞く余裕はありません。

> **《鬼面童子》**
>
> サイバー化技術の発達によって、人間は新しい感覚や運動能力を手に入れることが可能になりましたが、同時に人間の脳ではそれらの情報を十分に処理できないことも明らかになりました。今まで処理していなかった光の波長や音、感覚を処理する能力は、人間の脳には備わっていなかったのです。そこで、サイボーグが備える機能に類似した能力を元々持っている動物の中枢神経の利用が考えられました。
>
> この試みはおおむね良好な結果を得ましたが、動物に強力な能力を持たせることについて理解が得られず、人間以外の哺乳類のフルボーグはほとんど実用化されていません。《鬼面童子》シリーズは数少ない例外なのです。

ACT-2　十二神将

調査

空港からの脱出すると、美夜はサンフランシスコ・エリアにあるホテルに行くようにPCたちに頼みます。そのホテルを選んだ理由を尋ねられると、部屋に端末が備えつけられているからだと答えます。PCが他に適当な場所を知っていれば行き先を変更してもかまいませんが、彼女には泊る場所が必要です。いづれにしても護衛の都合上、PC（の何人か）と美夜は同じ場所にいる必要があります。途中で追跡戦のなごり（破れた服や、血糊）を消したり、車を取り替えることを許してもかまいません。

ホテルなどに到着すると、美夜は休息と傷の手当のために、PCに部屋にあがるように勧め（頼み）ます。それが一段落つくと、詳しい事情と祖父の捜索について説明します。

美夜の父、葛城弘一郎は日本の《サイバー比叡山》のメンバーでした。彼らの子弟は15歳になると《サイバー比叡山》に入山して修業を始めます。そのための予備修業が終わり、15歳の誕生日を4日後に控えた今朝、彼女は父親から、急に身の回りのものをまとめてサン＝アンジェルスの祖父のところに行くように言われました（亜軌道シャトルは千葉、サン＝アンジェルス間を2時間弱で結んでいます）。彼女は父のただならぬ様子を見て言われるままにシャトルに乗りました。その後、シャトルの中で彼女は父が鞄に入れたらしいメッセージ用のディスクを発見します。

「美夜へ

お前は私がこのようなことをするのを多分、不思議に思うことだろう。私も不思議に思っている。お前はもうすぐお山に入り、修業を始めるはずだ。いや、はずだった。そこでは、お山にすべてを捧げるため、俗世のすべてを捨てることになる。お前には信じられないことかもしれないが、私や死んだお母さんやのことも忘れてしまうのだ。私たちはあらゆるものを捨てて、お山に奉仕するのだ。お前も知ってのとおり、私は死んだお母さんの記憶をも捨ててしまった。それは弱さにつながるからだ。今ではお前のお母さんがいたということしか憶えていない。

しかし、私はこのような人生をお前に強いることはできない。お前にはこのような人生を送ってほしくない。自由に生きてほしい。そして、私やお母さんのこと、お前が大切にしていたすべてのことを憶えていてほしいのだ。

私には、サン＝アンジェルスのENCUという企業から、私のお山に捧げた人生が始っているという記憶しかない。多分、そこには私の父、葛城玄蔵がいるはずだ。そこには私の育った街や通りがあり、友人たちがいるはずだが、それはもう私の記憶にはない」

弘一郎は15年前、父の玄蔵の反対を押し切ってサン＝アンジェルスを離れて日本に移り、《サイバー比叡山》に入山しました。修業の課程で《サイバー比叡山》は忠誠心と強い動機づけを行なうため、記憶に操作を加えます。そのため幾つかの記憶は失われ、弘一郎は玄蔵がサン＝アンジェルスにいるとしか美夜に伝えることができませんでした。玄蔵はサンフランシスコ・エリアのジャパニーズタウンに住んでいます。

以下はジャパニーズタウンとジャパニーズタウンのKOTODAMA系ネット、リトル・トキオ（後述）について、図書館などの一般的な情報サービスで入手できる情報です。

なお、ゲーム中の年代がはっきり決まっているのなら、以後の○年前という表現は、すべて具体的な年号に直してください。

ジャパニーズタウン

22世紀初めに起ったレトロカルチャーのブームの中でメガ＝シティのあちこちに、意識的に民族、人種、文化を強調した街（居住区）がつくられました。ジャパニーズタウンもそのひとつです。街並みは20世紀末から21世紀はじめの日本をモデルにしてつくられ、ハイテク時代以前の古い町並みと、消費文明の落とし子のような電気製品店街などが混在しています。ブームが去った後、大半の街は消滅してしまいましたが、ジャパニーズタウンは健在で、今でも故郷の姿を懐かしむ日本人が住み着いてしまうことが多くあると言われています。居住区の管理はリトル・トキオというKOTODAMA系ネットによって行なわれています。

リトル・トキオ

ジャパニーズタウンの建設にあたったプランナーは、ジャパニーズタウンを覆うコンピューターネットワークを独立させた上、そこにKOTODAMA系言語を使用しました。これがリトル・トキオです。容量と



能力はALTOSの1クラスター(ローカルネットの基本単位で、1基のA級AIによって管理される記憶装置の集合の呼び名)に相当します。独立していると言ってもホストはALTOSを構成するクラスター管理AIの1基ですから、重要な機能はALTOS上で管理、運営され、メジャーネットとの接続もALTOSを通じて行なわれています。

帝都電脳網との交流が盛んですが、最新ソフトが供給されるスピードはあまり速くありません。

葛城玄蔵のデータはリトル・トキオ上で管理されているので、ALTOS上で検索作業を行なっても発見できません。検索にかかる時間はGMが決めてください。検索条件を絞り込んだ場合は、即座に結果を出してもかまいません。

検索作業中、類似の情報として先に葛城弘一郎という名前が発見できます。そこにもメッセージディスクにあったENCUという企業名が見られます。

ENCU

イースト・ネットワーク・コミュニケーション・アンリミテッド(East Network Communication Unlimited：ENCU)は、サン＝アンジェルスに本社を置くネットワークそのものの情報を売る企業です。膨大な数にふくれ上がったネットのどれを選べば自分の望むサービスが受けられるか、という情報を提供しているのです。ネットライナーならば、便利なサービスのひとつとして知っていてもかまわないでしょう。

ENCUは《サイバー比叡山》のために、エージェントの偽装身分や事業の課程で収集したネットワークの情報を提供しています。これを行なっているのは広報部資料室というセクションです。一部の幹部を除けば、ENCUと《サイバー比叡山》との関係を知っている者はいません。

葛城弘一郎についてENCUに問い合せた場合、在籍していないという答が帰ってきます。過去にさかのぼって調べれば、18年前から15年前にかけて3年間ENCUに勤務していたことがわかります。最初の2年半は調査部(ネットワークの調査を行なう部署)、最後の6か月は広報部資料室に配属されています。社内の状況を比較的よく把握できる立場の社員(総務、受け付けなど)との接触に成功すれば、広報部資料室はメンバーの入れ替わりが激しい部署であることがわかります。

ENCUデータエリア

ENCUのデータエリアはミドルグリッドに位置しています。

グリッド入り口：突破値7のロジックウォール、ワーウルフ×2

ルートはふたつに分岐します。それぞれ、営業用のネット情報データベースへの通路、社員情報管理データベースへの通路だということがわかります。

A：ネット情報データベースへの通路。セキュリティは、通路の壁に設置された吊り天井(発見値8)、および、データベース入口に配置されたエヴィルマージ、バジリスクです。

B：社員情報管理データベースへの通路。セキュリティは、通路の壁に設置されたスタンガス(発見値9)、および、データベース入口に配置されたワーウルフ、ピクシー×2、ミノタウロスです。

ネット情報データベース

ENCUの主業務であるネットワーク関係の情報が収められています。提供する情報の種類、信頼性、加入条件、使用料金、加入者へのサービス、他ネットとの接続状況などの情報が、ほぼすべてのローカルネットと多数のインディーズネットについてストックされています。いわばネットワークのカタログのようなものです。

社員情報管理データベース

ENCU社員のデータが収められています。ただし、葛城弘一郎が所属していたはずの広報部資料室のデータは中身がありません。社員名と

在籍期間以外には、職歴、個人口座、居住地などの個人データがまったくないのです。

ＰＣたちがデータベースに侵入すると少し時間をおいてから、部屋の一角から高速で回転する光の車輪が現れます（アクセスの場合は〈サーチ〉〈データブロー〉の開始後）。

《護法輪》×３　命中率80％　ダメージ１　特殊能力　以下を参照。

《護法輪》は《サイバー比叡山》が開発した特殊な攻撃プログラムで、サイバーイメージ＝「意識を構成するデータ」に寄生して、侵入者の本体に影響を与えることを目的としています。《護法輪》は攻撃値のみを持ち、破壊されることはありません。標的に命中すれば消滅します。アクセスによってハッキングを行なっている場合は、無条件でアクセスファイバーを通じて脳内のニューロ・アクセス・チップに侵入します。

標的に命中した《護法輪》は標的のデータに紛れ込み、フィードバックとともに本体に侵入します。人間の場合は脳内に設置されたジャック＝イン・システムのバイオ・チップに侵入します。そして、バイオ・チップを通じて脳の特定の部位を刺激し、幻覚、幻聴、幻痛などを引き起こします。

バイオ・チップ上で働く部分をウイルスと言います（基本ルールで紹介されたウィルスではありません）。ウィルスは外部から特定の信号が送られたときに初めて作動を開始します。信号は僧の唱える各種の真言（マントラ．経）です。ウィルスのサイバーイメージは、鎖、小鬼、大きな蛆虫などで、活動を開始すると現れます。

ウィルスを除去するには、ウィルスのＦＰを10とし、これを攻撃することで行なわれます。防御ポイントは被害者の防御ポイントに１を加えた値になります。命中した攻撃は50％の確率で被害者にダメージを与えます。攻撃者の〈イメージファイト〉が100％を超えている場合は、その値だけ確率を減らすことができます。

ＰＣに侵入するプログラムは《金剛鎖》です。《金剛鎖》は痛覚を刺激し、犠牲者の体に耐えがたい痛みを引き起こします。集中することが必要な作業は実行できず、その他の行動も著しく困難になります。痛みをおして行動する場合は、ＷＩＬのＡＲ18に成功しなければなりません。ＳＲも1/4から1/8で行ないます。

> **《護法輪》**
> 大部分の《護法輪》ウィルス・プログラムは効果が決まっています。代表的な単機能型ウィルスには以下のようなものがあります。
> 金剛鎖：痛覚を刺激し、全身に痛みを引き起こします。
> 餓鬼魂：満腹中枢への信号を遮断し、空腹中枢を刺激します。犠牲者は常に空腹感を覚え、ひたすら食べ続けます。
> 邪淫鬼：快楽中枢を刺激し、性的快感を与えます。犠牲者は消耗によって死亡、または発狂します。

《護法輪》が出現した場所にはカモフラージュされたラインがあります。

ＰＣがラインに侵入するならば、ラインを進むあいだに自分たちのサイバーイメージが、電脳ライブラリーかヴィデオ・ショウでしかお目にかかったことのないようなキモノ姿になることに気づきます。

ラインの向こう側は、やはりグリッドの中の１エリアで、狭い板敷きの木造建築物の一室のように見えます。ラインの出口は祭壇に据えられた円形の鏡です。

ここはＥＮＣＵの隠しデータエリア兼六道寺（後述）との連絡（ライン設置）場所です。内部には巻き物の形をしたデータが収められています。これはＥＮＣＵ社員の身分を利用した《サイバー比叡山》のエージェントなどの記録です。この中に葛城弘一郎のデータも含まれています。

また、内部にはエビルカンヌシとシキガミが配置されています。エビルカンヌシは毎ターン、シキガミを召喚（作動）します。シキガミのサイバーイメージは、それぞれ頭部がカラス、ヒヒ、醜い男の痩せた男の上半身と霞んで尾をひく下半身を持ち、空中を飛び回っています。

エビルカンヌシ　命中率30％　ダメージ６　ＦＰ12　防御ポイント０　固定型　シキガミ１体を（最大３体まで）召喚できる。

シキガミ×３　命中率50％　ダメージ５

シキガミはＫＯＴＯＤＡＭＡ言語でしか作動しないため、ＦＡＮＴＡＳ言語の領域まで追ってくることはできません。ＰＣにシキガミに関する知識がなければ、ネットライナーにＩＮＴのＡＲ16でヒントを与えてください。

ＰＣがラインを戻るにつれて、追跡していたシキガミは消滅します（少なくとも消滅したように見えます）。

葛城弘一郎のデータには、以下の情報が含まれています。

履歴（名前、生年月日に始って学歴など）、住所（ジャパニーズタウン）の他、弘一郎がＥＮＣＵの一般社員から《サイバー比叡山》にスカウトされたメンバーであることが付記されています。スカウトの理由は、弘一郎がＥＮＣＵと《サイバー比叡山》の関係を手始めに、《サイバー比叡山》のデータバンクで当時研究中だったマンダラ＝マトリクスについて情報をつかむほどハッカーとして優れていた点です。彼がマンダラ＝マトリクスについて調査した事柄は以下のとおりです

・マンダラ＝マトリクスは曼荼羅画の数値的、幾何学的解析によって得られた数値配列であり、サイバースペースの中で電子の形を取っている人間の意識を増幅、減衰その他、さまざまな形に加工する働きがある。

・マンダラ＝マトリクスを組み込んだソフトウェアの開発を行なう。

組み込まれたマンダラ＝マトリクスの起動用の暗号コードとして、各ソフトごとに異なる真言（マントラ）を使用する。

・マトリクスソフトの保存にあたっては、専用使用者の脳内に大容量バイオ・チップを設置してそこに書き込むこととし、ディスクなどはバイオ・チップに書込む前の一時的手段としてのみ使用する。

・マトリクスソフトの機密保持の手段として、脳および大容量バイオ・チップ破壊用のパルス発生機を脳内に埋め込むことを検討する。発生機は、無線による信号、およびマトリクスソフト、マントラ・コードの読み出し、改変によって作動するものとする。

また、ジャパニーズタウンには《サイバー比叡山》の非常駐の活動拠点として六道寺が設けられていることがわかります。

マンダラ＝マトリクス

弘一郎が美夜に宛てたメッセージ・ディスクには、マンダラ＝マトリクスを組み込んだマテルフォームソフト《剣の護法童子》が収められています。美夜の記憶しているマントラによってマンダラ＝マトリクスを起動させずに使用した場合、このソフトはいくつかのアシストソフトを一本のソフトにまとめたものに過ぎません。また、このソフトは他のソフトと併用することはできません。

マンダラ＝マトリクスを起動させて使用した場合には完全な機能を発揮しますが、終了時に使用者のバイオ・チップにソフトを書き込み、それまで存在していた記憶媒体（この場合ディスク）から消去するようにプ

ログラムされています。使用者のバイオ・チップにソフトを格納するだけの容量がない場合は、ソフトは失われてしまいます。マトリクスが起動していない場合は、この媒体移動は行なわれません。

ソフト種類	名前	効果	消費フォース
アーマーソフト	帷子	防御ポイント5，	8
ウェポンソフト	降魔の剣	＋6，＋30％	7
マジックソフト	ファイアオーブ、テレポートオーブ		

襲撃

　PCたちの調査活動が終盤にさしかかったら、《鬼面童子》を指揮している《サイバー比叡山》薬師十二神将の招杜羅が登場します。

　彼はネット内でPCの痕跡をたどって（ENCUへのダイブ、検索など）PCたちが泊っている場所を突きとめ、部屋を管理しているホームオートメーション・システムをシステム・ジャックします。

　招杜羅がシステム・ジャックに成功すると、AI用モニターの映像が頭髪を剃りあげた剽悍な男の顔に変化します。これが招杜羅です。以下の台詞を使って会話を組み立ててください。

「おお、見つけたぞ。裏切者の娘よ。我らの手からは逃れらん。お山から持ち出した曼荼羅を返してもらおうか。知らぬとは言わせぬぞ」

　彼は最初はマンダラ＝マトリクスと起動用マントラ・コードを引き渡せば、美夜を含めてPCに対しても以後一切の手出しをしないと、取り引きを持ちかけます。美夜のバイオ・チップに記憶されたマントラ・コードは専用のアナライザーを使えば数分で、読み取り・消去ができると言います。

　PCが断れば態度を硬化させます。

「すぐに鬼面童子どもがお前のもとに行くぞ。今度は容赦せぬ。肉を裂き、骨を砕き、脳髄をバラバラにして真言を取り出してくれるわ。父親と同じようにな」

「恨むのなら、お前の父親を恨むのだな。お前の父親はお山を裏切ったのだ。お前が最初の修業を終え入山するという、その直前にな。お山に娘を捧げることを拒むとは、なんと愚かなことよ」

　そしてPCの行動を妨害するためにマントラを唱え始めます。

「仏罰観面！　おのれの愚かさを知るがよい。阿満駄南　没駄南…」

　ウィルスに感染したPCがこれを耳にすると、《金剛鎖》が作動し、全身に耐えがたい苦痛が襲いかかります。マントラを流しているすべてのスピーカーを機能停止させれば、苦痛は止みます（名残はあります）。

　そうしているあいだにも、招杜羅はあちこちに散らばった《鬼面童子》を呼び集めています。PCたちがあまりもたついているようであれば、何体かの《鬼面童子》を登場させてください。うまくいけば、ここで破壊できるでしょう。招杜羅は以下のような方法を使ってPCを撹乱し、《鬼面童子》の突入を助けます。

・部屋の天井に設けられたノズルから泡状の消火剤を噴射する。

・玄関を含めたすべてのドアの開閉を行ない、《鬼面童子》の侵入路を確保すると同時にPCの行動を妨げる。

・電気、電子機器、その他あらゆる設備のオン・オフ、および操作を行ないPCを混乱させる。

　PCたちが招杜羅の襲撃から逃れてジャパニーズタウンに向かって出発したら、ACT-2は終了します。

招杜羅

《サイバースペース比叡山》の実動部隊、薬師十二神将のひとりです。十二神将の中では第11位に位置しています。本名などは不明です。

　サイバーイメージは、墨染めの衣をまとい、浅い編傘をかぶった僧形の男です。右手に錫杖を持っています。

ACT-3　MANTRA

ジャパニーズタウン

　ジャパニーズタウンはサンフランシスコ・エリアの海岸付近にあります。一般保安区の中にあり武器に関する厳重なチェックは行なわれていません。

江戸鮨

　葛城玄蔵はジャパニーズタウンの中心部から少し離れたあたりで、鮨屋《江戸鮨》を営んでいます。PCたちが《江戸鮨》を捜し当てるのは夕方くらいが適当でしょう。店はまだ開いておらず、「準備中」の札がかかっています。

　店はカウンターとテーブルが2組あるだけの狭いものです。カウンターの奥では、白髪の主人らしき男と大柄なサイボーグが店を開ける準備をしています。サイボーグは戦闘用フルボーグのように見えます。

「なんでい、表の札が読めねぇのか？　店はまだあいてねぇぜ」

葛城玄蔵

　60歳。葛城弘一郎の父、美夜の祖父です。以前は日本に住んでいましたが、息子の弘一郎が自分の反対を押し切って《サイバー比叡山》に入山した後、サン＝アンジェルスに移りました。以来、弘一郎とは15年近く交渉がありませんでした。アクセス・ファイバーの埋めこみを含めて、一切のサイバー化手術を受けていません。

　特記すべき技能はありません。能力値は必要に応じてGMが決めてください。

銀次

　玄蔵が面倒を見ているフルボーグ。身長214cm。ボディは日本製の格闘用戦闘モデルですが、脳に受けた損傷のため今では戦闘力（スキル）を失っています。《江戸鮨》で玄蔵の手伝いをしています。

能力値　SUV　S　HP　30　REF　14

サイバー化状況（使用可能なもののみ）：サイバーアイ（対象物の拡大）、装甲（A50／70％）

　PCなり美夜なりが話をしようとすると、玄蔵からは「俺には息子なんざいねぇ」というつっけんどんな答えが返ってきます。食い下がれば、銀次に店は休みにすると言って、奥に入るように言います。

　PCたちは小さな庭に面した畳の間に通されます。美夜は一生懸命に話を始めますが、向かいあって座った玄蔵は一言も口をきかず、やがて黙ってしまいます。そのうち玄蔵は堰を切ったように喋り始めます。

「俺の言うこともきかずにお山（《サイバー比叡山》のこと）なんぞに行きやがってよ。いや、俺の言うことがきけねぇっていうのが気に入らないんじゃねぇ。人様の頭ンなか引っ掻き回して坊主でございって面してるような奴らを選んじまったってのが情ねぇんだ。確かによ、お山はでっけぇさ。そこいらの会社やなんぞは足下にもおよばねぇくれぇだ。でもよ、そういうもんじゃあるめぇ？

　あの野郎のやりようが気に入らなくて、縁を切った俺も短気だったかもしれねぇが、15年、15年だぜ。何の音沙汰もないってのは、どういう事でぇ。それで今さら娘がどうこう言われてもよ。それに、孫ができたっていうのに俺に何にも言わねぇでよ」

　玄蔵の話を冷静に聞いていれば、弘一郎に対する感情が噴出しているだけで、息子や孫が可愛くないわけではないことがわかります。PCにPERのARを行なわせてもかまいません。



しかし、この段階でのPCの説得はかえって玄蔵を興奮させてしまいます。そのうち「あの野郎は手前ェで望んでお山(《サイバー比叡山》のこと)なんぞに行きやがったんだ。手前ェの始末は手前ェでつけるってのが筋ってもんだぜ」とか「あの野郎たぁ、親でもなけりゃ子でもねぇ」と言うような台詞が飛び出してしまい、耐え切れなくなった様子の美夜は部屋を出、店から飛び出して行ってしまいます。

美夜が出て行った後、玄蔵は銀次に彼女を探しに行くように言います(PCが既に探しに出ている場合でもです)。PCが何らかの説得を行なうのなら、それに心を動かされたという形にしてもかまいません。

なお、美夜の荷物は部屋に残っています。

MANTRA

美夜を探しに出かけたPCは、日が暮れたジャパニーズタウンの中心部に近い電気製品販売店街で美夜を発見します。彼女は店頭のいくつも並んでいるモニターの前に立っています。彼女は最初は《江戸鮨》に戻ることをいやがりますが、PCがなだめれば同意します。しばらく街中で気を紛らわせるのもいいでしょう。

PCと美夜が《江戸鮨》に戻ろうとする頃、通りかかった(あるいは、美夜が立っていた)電気製品販売店の店頭に並んでいるヴィデオカメラが、彼らを追って首を回していることに気づきます。そのカメラに注目すると、他の大小さまざまのカメラもPCたちを捉らえており、すべてのモニターにPCたちの姿が映し出されていることがわかります。そして、それらの画面が突然乱れたかと思うと、そこに招杜羅の顔が映し出されます。彼の顔には毒々しい歓喜の表情が浮かんでいます。

「ははは、見つけたぞ。そちらから我の手の内に飛びこんでこようとはな。その娘はもらい受けようぞ」

《招杜羅》はマントラを唱え始めます。護法輪ウィルスに寄生されているPCがいれば、激しい苦痛に襲われます。

ジャパニーズタウンの街並みは昼間と印象が一変しており、《江戸鮨》への道を簡単にたどることはできません。《招杜羅》はこの間に鬼面童子を呼び寄せてPCたちのところに誘導し、美夜を捕獲しようとします。

ジャパニーズタウンを覆っているKOTODAMA系ネットワーク、リトル・トキオは招杜羅に対してほとんど無力と言っても過言ではありません。PCたちが逃げ回るあいだ、街中に存在するさまざまな電子機器が招杜羅の目、耳、そしてマントラを流す口となります。彼は行く先々でPCを脅迫し、進む方向をねじ曲げ、マントラを唱えて苦しめます。招杜羅はあちこちのシステムを飛び回りながら次々にジャックしてマントラを流し、PCの動きを止めようとします。

PCに護法輪ウィルスに寄生されたものがいない場合には、通りをパニックに近い状態に陥らせると同時に、《鬼面童子》を早々に登場させてください。PCは混乱の中で確実に《鬼面童子》を誘導していく招杜羅から逃げる形になります。

しばらく街中を逃げ回った後、美夜は拉致されます。今度は《鬼面童子》もPCを殺す気で攻撃をしますが、遅れて《江戸鮨》を出た銀次がPCを助けに現れます。ただし、銀次には戦闘能力がないので、頑丈な体でPCに向けられた《鬼面童子》の一撃を防ぐことぐらいしかできません。

《鬼面童子》が美夜を捕獲すると街には招杜羅の高笑が響き渡り、マントラは唐突に止みます。

玄蔵は、美夜が《サイバー比叡山》に捕まったことを聞くと、かなりショックを受けた様子で、がっくりと肩を落とします。

「俺ぁ馬鹿だ、大馬鹿だ。お山(《サイバー比叡山》)の奴らに取られた息子にかかわっていて、今度は孫まで取られるたぁどうしようもない馬鹿だ。今更、こんなことを頼めた義理じゃあねえが、あの娘を助けてやっちゃくれめえか。どうか、お願いしやす」

ここでも先にＰＣの説得などを行なわせてもかまいません。

ACT-4 MANDARA MATRIX

美夜の救出を依頼する玄蔵は、申し訳ないが大した蓄えはないのだと言って、古い木彫りの仏像を出します。高さ50cmくらいの柔和な顔をした菩薩像です。〈鑑定〉ＳＲ１に成功すれば、木製品としてだけではなく美術品としてもかなりの価値があることがわかります。ブローカーに連絡をとれば、売りさばくルートの手配と値段を付けてくれるでしょう。ブローカーは、映像による鑑定なので、今は最低ラインの値段しか明言できないと言います。

最終的な値段は、美夜の救出の報酬としての50,000ドルに、GMの判断で適当と思われる装備の購入費用を加えた額にしてください。後々まで使える装備を買うようであれば、報酬部分を減らしてください。

装備はブローカーのコネクションを利用すれば、短時間で手にはいることにしてもかまいません。

ＫＯＴＯＤＡＭＡ言語用のソフトを購入する場合は、玄蔵がソフト屋を紹介してくれます(適当な額の値引きをしてもかまいません)。

また、〈大型武器〉のスキルを持ったＰＣがいる、またはＰＣがパイルバンカーを用意している場合、玄蔵は日本刀またはドスを貸してくれます。ドスは以前、銀次が腕に取り付けていたサイボーグ戦闘用の厚刃のものです。〈大型メカニスク〉か〈精密メカニスク〉があれば無条件でパイルバンカーのカートリッジに取り付けることができます。その場合、火力120　シフト３になります。日本刀は実質効果が対人、対物とも○になる以外はスタートセットで紹介されたものと同じです。

六道寺

ジャパニーズタウンのはずれにある『サイバー比叡山』の拠点です。普段は使われていないので、特に防護装置などはなく、《鬼面童子》がいるのみです。外観は古い木造寺院を模しており、20世紀末から21世紀初頭の街並を基本に再生された日本人街の中でも、異彩を放っています。塀に囲まれた敷地のなかに本堂と僧坊が建っています。本堂の中には《鬼面童子》が調達してきた端末に接続された美夜がいます。

ここまで来たＰＣは、以前と違って十分な武装を整えているでしょう。

オートプロテクターやコンバット・シェルなど、《鬼面童子》の肉弾攻撃に対する防御力を用意できたのであれば、建物内部に入り携帯火器で対抗することが可能でしょう。

強力な武装を搭載したMADを用意することができたなら、六道寺の敷地内で、火力と装甲を活かして戦うことが考えられます。《鬼面童子》には基本的に肉弾攻撃しかありませんから、致命的な被害を被る前に、強力な車載兵器で撃破することができるでしょう。

大型武器の扱いに長けたＰＣなら、場合によっては格闘戦を選んでもいいでしょう。

サイバースペース

六道寺は、リトル・トキオのボトムグリッドに位置しています。

１．六道寺入り口(門)

六道寺のグリッドの入口にはソウヘイが配置されています。

ソウヘイ×２　命中率50%　ダメージ10　ＦＰ　10　防御ポイント　０　固定型

２．六道寺境内

境内内にはカラステングが配置されており、あちこちを移動しています。30%の確率で侵入するＰＣと遭遇します。ＰＣが入口、本堂のプロテクションモンスターとイメージファイトに入った場合には４ターン後、40%の確率で出現します。既に破壊されている場合には登場しません。



カラステング×３　命中率40%　ダメージ４　ＦＰ５　防御ポイント　０　移動型

３．六道寺脇堂

ここにはＥＮＣＵのデータエリアとのラインが設置されています。配置されているプロテクションは、エビルカンヌシとシキガミです。正面の入り口には、やりぶすまが(発見値８)設置されています。

４．六道寺本堂

本堂の入り口には突破値10のウォール(効果：平衡感覚の喪失)が設置されています。

内部は天井の高い六角形の部屋になっています。六面の壁のそれぞれには、餓鬼道、畜生道、天道、人道、地獄道、修羅道を表す奇怪な絵が描かれており、床には一面に仏の姿が並んだ絵が描かれています。その中央には美夜が俯せに横たわっています。彼女のサイバーイメージは揺らぎ、ぼやけて見えます。その上あたりの空中に、ひとりの男が結跏趺座(足を足の裏が上に向くように組んだ状態)の姿勢で浮んでいます。

「よく来た。よくぞ今まで我らの手を逃れ続けてきたもの。この娘からはマントラを分離しておるところじゃ。うぬらが、このままおとなしくマトリクスを我に返すならば、以後、うぬらには構いなしじゃ」

ＰＣが断った場合には戦う姿勢になり、マントラを唱えます。

「仏敵退散　南莫　薬師神将力招来」　見よ、これぞ仏法の守護神、薬師十二神将が一柱にして我がその御名を戴く招杜羅！　唵　佩殺儞曳　佩殺儞曳　佩殺儞野三摩…」

床の曼荼羅の一角から東洋風の甲冑を着け憤怒の形相をした仏像が浮び上がります。招杜羅は像の中に吸い込まれて一体化します。

招杜羅の能力　薬師十二神将形（専用マテルフォーム）
ＦＰ　30　イメージファイト　250％　スピード　210　フォース限界値30
ＲＲ　20
特別能力：アンチトラップ４、アフターバーナー
ブラストの射程／効果：
組込みアシストソフト：甲冑　防御ポイント　５，マジック無効　鉾＋8，+20％　フラッシュオーブ，アイスオーブ

ＰＣは何とか美夜にマンダラ＝マトリクス・ソフトを起動してもらわなければなりません。起動コードであるマントラは、本来マトリクスソフトの使用者が唱えるべきものです。この場合、使用者であるＰＣとマントラを唱える美夜が別人なので、ＰＣは美夜のすぐ側まで行かなければなりません。
「菴　鬼利鬼利　摩可　没駄南…　南無　護法童子招来！」
美夜がマントラを唱えると、マンダラ＝マトリクスが起動します。

剣の護法童子
サイバーイメージ
護法童子は長い髪を結った少年の姿をしています。上半身は裸で腰に長い衣をまとっています。左肩に何十本もの剣を束ねた箙を掛け、右手に剣を持っています。護法童子のソフトが完全な形で起動すると、ＰＣのサイバーイメージは自分とよく似た顔つき、体つきの護法童子に変化します。
剣の護法童子はマテルフォームとしては、以下の能力を有しています。
ＦＰ変換率　ＷＩＬ値まで　フォース限界値　＋10まで　ＲＲ　10
特殊能力：アフターバーナー
その時点までに減少、消費していたＦＰ、フォースを元の値までに回復させます。
組み込みアシストソフト：剣の箙　防御ポイント５，マジック無効
降魔の剣　＋６，+30％　ファイアオーブ、テレポートオーブ

招杜羅の最後
招杜羅はすべてのＦＰを失うと、まず元の僧形の姿を晒し、次いでかん高い金属音を発しながら光の固まりに変化し始めます。彼は人間の形を失いながらも叫びます。
「おのれ、たとえ我が破れようとも、京、東山三十六峰に座する眷族が、降魔の剣をふるい、必ずやうぬらを調伏してくれようぞ。その時には、その曼荼羅は既に法力を顕わしはせぬのだ。覚悟せよ、覚悟せよ」
招杜羅の体は数秒のうちに完全な光球と化し、飛び去ります。招杜羅の意識の残滓は、因果地平の彼方で消滅します。

エピローグ
ＰＣたちは美夜、玄蔵、銀次の３人に見送られてジャパニーズタウンを後にします。マトリクスソフトの消滅によって、《サイバー比叡山》の追及はいったん止みますが、もしＰＣが後々のことを心配するようであれば、一家は別のメガ　シティに移ることにしてもかまいません。
玄蔵から報酬として受け取った菩薩像はかなりの額になることがはっきりします。売り払ってしまうことに抵抗があるようなら、ブローカーが、所有権だけを売却し仏像そのものは店に置いておく、という方法も考えてくれます。

END

シナリオ４

GOOD NIGHT BABY グッナイベイビー

NARUMI TAKAHIRA

はじめに

このシナリオのプレイにもっとも適した人数は６人くらいでしょう。ストーリーラインは情報収集、戦闘など多岐に渡っていますが、サイバースペース内での冒険は原則としてありません。

参加にもっとも適したハンタークラスはハスラーですが、ランドブラスター、バウンサーもアクティブに活躍できます。ネットライナーをパーティに加えるかどうかは微妙なところですが、ネットからの情報収集はハスラーがいれば十分かも知れません。

また、今回の仕事は新米のハンターチームに回ってくるレベルのものではないので、GMは注意してください。

シナリオの舞台はシナリオの進行によって、ネオ＝アップルシティ、軌道上、カナダの雪原、タウンなどと目まぐるしく変わります。

軌道からの怪電波

最近の北米３シティは《アリシアの子守歌》の話題で持ちきりです。この謎の放送電波は軌道上のどこかから発せられているらしく、２、３日に一度くらいの割合でどこかのネットワーク局で受信されるのです。局側は故意にこの電波をとらえているわけではありません。いわばノイズのようなものなのですが、その誰もが心安らぐ不思議な歌声がたちまち評判になったので、受信をカットすることなくこの曲を放送するようになりました。

《アリシアの子守歌》はいつのまにかつけられた曲名ですが、巷ではこの電波に関するそれぞれ勝手な憶測や噂が飛び交っています。宇宙で死んだ恋人をしのんだ女性の思念波であるとか、対立する外国のメガ　シティが打ち上げた軍事衛星からのサブリミナル音波であるとか。

ところで、今回ＰＣは大きな仕事、というか大報酬が約束された仕事を受けることになります。軌道上を探索するという危険な内容ですが、このアリシアの子守歌はそれに大きく関与しているのです。

ＧＭ用情報

子守歌は軌道上の打ち捨てられた放送衛星から流されています。実はこの曲はバベル期の前に世界中で大ヒットしたものです。故障したまま軌道上に浮かんでいた放送衛星は最近、何らかのショックが原因で運よく作動し、再び故障しそうになりながら、ときどき地上に電波を送っている、というわけです。

これを歌っていたアリシア・ワーグナーという歌手は既にこの世の人ではありませんが、彼女は重く辛い人生を送った女性でした。戦災孤児であるアリシアとその弟セオドアはシバタなる企業家に引き取られましたが、彼は善意の人というわけではなかったのです。シバタは美しいアリシアを愛人とし、弟は自社のプロジェクトの薬品投与用実験体にしてしまいました。これを知った彼女は病にふせり、はかなく他界しました。数年が過ぎたのち、セオドアは自由の身になりましたが、同時に狂気のロボット軍団《デスフォース》を率いなければならないという暗い運命を背負わされることになったのです…。

今回、ＰＣたちに仕事を依頼してくるのは、姉弟に地獄を味わわせたシバタ氏です。ＰＣたちはアリシアを巡って衛星軌道や荒野をさまよい、そしてデスフォースの本拠地にチャレンジすることになるでしょう。

ACT-1　コロニーへの招待

ネオ＝アップルのハンターたちの出入りするバーはどこもここ１週間ばかり客足が少な目です。というのも緊張が高まっていたサン＝アンジェルスとテキサナの間でついに武力衝突が発生したからで、主だったハンターのほとんどは戦場へ出稼ぎに行っているのです。開戦の前後、たまたま別口の仕事にかかっていて、傭兵募集に応募できなかったＰＣたちはぶつくさ言いながらバーにたむろしているでしょう。

ニュースによれば、ほどなく紛争は終結するとのことで、ＰＣたちの出番はないようです。

やがて、店内には《アリシアの子守歌》が流れ始めます。最近話題のこの曲は軌道上のどこかから不定期に発信されているのだそうです。ＰＣたちはもちろん店内の誰もがこの不思議に心安らぐ曲に聞き入っていることでしょう。ＰＣたちがもう少し子守歌について知りたがったなら、“軌道からの怪電波”の記述を参考に巷の噂を伝えてください。

そんなとき、きちんとした身なりの紳士がすたすたと店内に入ってきます。カウンターにいるブローカーは彼となにやら相談していたようですが、やがてＰＣたちを呼びつけます。ブローカーはいつになくまじめぶった面持ちで、やってきた依頼人の紹介をし、仕事の内容を話してくれるでしょう。

紳士の呼び名は「バトラー(執事)」で、本名は明かしてくれません。依頼主の代理人だということです。ＰＣに仕事を受ける意志があるなら、ブローカーは話を続けます。

「おまえたちは運がいい。いいか、これは俺の信用にもかかわることだからな。この仕事は必ずきれいに片づけてこいよ」

依頼はさる金満家からのもののようで、内容は以下のとおりです。

依頼主：サミュエル・シバタ
内容：モルニア軌道上の廃棄衛星溜り《バンカー》内の通信衛星《Ｃ－６・アリシア》を探し出し、修理を行なうこと。それが不可能な場合、衛星内のある器材を持ち帰ること
条件：依頼について一切を公言しないこと

期限：１～２週間の予定
報酬：前金として総額＄20000、終了時に総額＄60000

この危険な依頼内容を考えれば当然かも知れませんが、報酬額は魅力的でしょう。さらに詳しいことは直接依頼主と会ってから聞くことになりそうですが、ＰＣはこの段階で(またはシバタと会うまでに)、依頼主や依頼内容について、少し調査したり考えたりすることができます。

依頼主について

依頼主は有名人というわけではないので、何者であるかを思い出すことは難しいでしょう。原則として、彼にかかわる情報はすべてネットワークから集めてこなければなりません。プロフィールの詳細は後にあります。ＰＣが〈アクセス〉もしくは〈サーチ〉に成功したら、GMはその記述の中からかいつまんで依頼主の情報を伝えてください。依頼主自身はストーリーに大きくかかわってくるので、この段階ではあまり情報を与え過ぎないようにしてください。

代理人「バトラー」について、ひどく無個性で物静かな印象を与える男であるということしかわかりません。シナリオ全般を通じて、彼については何も調べることはできませんが、その鋭い身のこなしや独特の雰囲気を感ずることのできる者ならば、この男が単なる使い走りでなく、依頼主の最も信頼する腕利きボディガード兼アドバイザー(ニュアンス的にはお庭番)であることを理解できるでしょう。

モルニア軌道

未来世界とはいえ、軌道～宇宙はまだ一般には解放された空間ではないので、そういった仕事にかかわっていない人々の宇宙に関する知識は現代(20世紀)の私たちと同程度です。シナリオに参加しているプレイヤー、およびＰＣが宇宙に関しての知識が乏しかったとしても、それは不自然ではないのです。ただ、ＰＣは今回の仕事にかかわる専門用語などについて、その都度、調べる努力を払わなければならないでしょう。

さて、モルニア軌道とは、地球を軸にしたいくつかの衛星軌道のうち、極端な楕円軌道を描くことで有名です。地球からは近地点で500km、最大遠地点では40000kmにまで離れ、通信衛星・早期警戒衛星などが多く浮かんでいます。

バンカー

20世紀の昔から今日まで、人工衛星は無数に打ち上げられてきました。耐用年数を過ぎた古い衛星や故障した衛星は地上からのコントロールがなされなくなり、いつかは軌道から脱落し、地球に落下するのです。コントロールが放棄された衛星は軌道周回の微調整がなされないので、そのうち１か所に集まってしまいます。こうしてできた廃棄衛星の墓場はバンカーと呼ばれています。バンカーの衛星は古い物から地球に落下していくので、際限なくその範囲が広がるわけではありません。

Ｃ－６・アリシア

この衛星はバベル期以前に打ち上げられた物で、運悪くその公式記録は消失してしまっています。この段階ではまったく調べることはできません。

仕事を受けるならば、バトラーと共に依頼主に会いに行くことになります。依頼主は地球に降りてくる気はなく、今回の仕事も軌道上で行なうことになりそうですから、１か月分の旅支度をしてから出発しましょう。出発は明日またはＰＣの都合があるなら最大で３日ほど後です。渡航に当たっての手続きはすべてバトラーが行ないますし、そのための費用も心配ありません。

ＰＣの中に重犯罪を犯している者がもしいたなら、彼はこの冒険には参加できません。指名手配を受けるほどの犯罪者はシャトルに乗ることはできませんから。それ以外のちょっとした犯罪くらいなら、バトラーが何とかするでしょう。

宇宙港

現代の空港と同じく、宇宙港には大型の武器は持ち込めませんし、武器類を身につけてシャトルに乗ることはできません。だいたい、無重力下ではほとんどの武器は反動が大きすぎたり、本人が無重力に慣れてないため、使い物にはならないでしょう。とくにほとんどの銃器類は特有の改造を施す必要があるのです。それでも武器を持って行きたい場合、そのENCが１なら成功率10%くらいで見つからずに持ち込めるでしょう。また、(爆発物や重火器、搭載火器、多量の弾薬などは無理ですが)武器類を貨物として持ち込むことは可能です。

サイバー化によって肉体を強化した者、武器を内蔵している者は特別な場合を除き、シャトルへの搭乗を拒否されるのですが、今回はバトラーの口添えで難なく乗り込むことができます(ハードクラッシャー、ハードパンチャーなどの弾丸は抜かなければなりませんし、取り外しのきくものなら預けなければなりません)。

シャトルは地球と月の中間地点、あるスペースコロニーに寄港し、月面に向かいますが、一行の目的地は依頼主の待つコロニーです。

道中は４日ほどあります。旅は快適で安全ですが、シャトル内は無重力状態なので、〈空中・０Ｇ機動〉を新たに取得したり、上達する可能性があります。ここでGMは全ＰＣにチェックをさせてください。〈空中・



〇G機動〉を既に取得している者で、その技能値が50%以下の者はSR1に成功すれば、5%をただちにプラスできます。取得していない者はREFかDEXのAR15に成功すれば、10%+修正値分を取得できるでしょう。

〈コンバットシェル〉を取得している者は、正式な〈空中・0G機動〉がその%を上回るまで〈コンバットシェル〉の½を〈空中・0G機動〉として使用することができます。ただし、これはチェックに成功しても技能成長はしません。

観光コロニー《スパイラル》

このコロニーは他の多くの資源生産コロニーと違い、月面生活者やコロニー就労者、軌道勤務の軍人のために造られた観光用コロニーです。中にはありとあらゆるレジャー施設と広大な自然があります。依頼主はここに長期滞在しており、PCのために多くの探索用器材を用意しています。

PCたちは多くのロボットや警備兵に厳重にガードされた彼の邸宅に案内されます。シバタ氏は箱型サイバーボディに脳を移植した風変りな人物で、この万全な警備体制にもかかわらず、室内にまで多くの警備システムを置き、分厚い防弾ガラスの向こうから話しかけてきます。彼はPCたちのひとりひとりをよく観察し、短い質問(いままでどんな仕事をこなしてきたか、とか他愛ないことです)をしたあと、

「よろしい、合格だ。予定どおり仕事を頼もう。詳しいことはバトラーからきくがよい」

とだけ言い残して、奥の部屋に引っ込んでしまいます。シナリオが進むまで彼とはもう会うことはできません。



シバタは仕事を頼むPCたちが信用に足る者かどうか検分するためだけにここに招待したのです。もっとも軌道で仕事を行なうPCたちにとっては、このコロニーが出発地点であることは好都合なのですが。

結局、バトラーが詳細を解説し、質疑に応答することになります。

70年以上前に打ち上げられたC－6・アリシアは当時ヒットしていた歌謡曲を宇宙から地球圏全域に流すための通信衛星です。といっても地上局などからの電波を中継する衛星ではなく、衛星内部に音楽ROMを搭載したいわば宇宙のジュークボックスなのです。PCたちのまず第一の任務はバンカー内を探索し、この衛星を発見することです。最新の探知機材を持っていくので、発見にはそう手間はかからないだろうとのことです。この衛星を修理して軌道に戻すことが本来の目的で、それが不可能なら搭載されている器材を持ち帰らなければなりません。シバタ氏の所望する衛星内の器材とは、ちょうど人間がひとり収まる程度の金属カプセル－正確には防腐処理した死体が収まった棺です。

このコロニーから小型航宙船で出発し、バンカーまでの旅程は約50時間です。

探索に必要な航宙船、装置類、装備はすべてシバタが用意しています。航宙船は準備した装備だけでほとんど一杯になりますが、PCにとって他に必要なものがあって、バトラーが認めればそれも調達できるかも知れません。

バトラーは作戦についての質問には答えますが、依頼主やバトラー自身のプロフィール、シバタがなぜ衛星を探しているのかについては答えません。ただし、口止めされているというわけではないので、PCがしつこく訊いたり、好意的な態度で接したなら、シバタのプロフィール(アクセスでわかる範囲)、バトラーの立場や過去、またシバタと衛星の関係についてわずかに喋るかも知れません。ほとんどはいずれ明らかになる情報ですが、ここではヒント的なところまでに留めておいてください。

航宙船の操縦、現場での指揮は原則としてバトラーがとります。PCたちはその助手、またはいろいろな機器の操作などを行なうことになるでしょう。操縦や指揮に関してはPCに不満があるかも知れません。PCにその技量があるようなら、バトラーは快くパイロットやリーダーの座を譲ります。ただし、彼はPCたちのお目付け役なのですから、探索メンバーから外すわけにはいきません。

ブリーフィングが終われば、今日は解散です。出発はせかされますが、準備などがあるなら、最大3日ほどはこのコロニーで贅沢な暮しを満喫できるでしょう。ここでの滞在費などはすべてシバタが持ちます。生活に必要なものはたいていそろっていますが、禁制ドラッグ、ファッション用以外のサイバーパーツ、武器・弾薬類などは原則として売っていません。

また、このコロニーではパンナム系ネットが使われていますが、ここで使用されているグリッドはそのすべてがかなり高位なので、ダイブによるハッキングはしない方が無難です。

サミュエル・シバタ

約30年前までテュフォン総合化学という巨大企業の重役だった大物で、引退した今は月面都市のひとつ《コペルニクス》で優々自適かつ退屈な老後を送っています。

テュフォン社はネオーアップルシティを支配する企業連合体、シンクレア財団の中の代表的企業であり、宇宙開発と医薬品関係を基幹にしています。テュフォンの企業としての噂は他の巨大企業と同じようなものでしょう。

今のシバタ氏は引退した身ですから、政治・経済面に堂々と力を振ることはできません。わずかながらの腹心の部下と、あとは個人資産に

頼って、道楽にふける毎日を送っています。

彼の肉体年齢は140歳ほどで、脳を非人間型サイボーグボディに移植して命を長らえています。非人間型ボディのためか、本来の性格のためか、普段の彼の表情や心の動きを捕らえるのは容易なことではありません。彼はハンターなどただのならず者だと思っているのですが、バトラーが『仕事を遂行する上で、優秀かつ秘密を守れる数人のプロが必要である』と判断したため、しぶしぶ依頼をすることにしたのです。

能力値

STR 5 REF 25 DEX 15 INT 12 EDU 18
PER 25 SYM 8 WIL 10 SUV S HP 5

サイバー状況：非人間型で頭はありません。攻撃を受けた場合、頭部命中ははずれとなります。また胴部はA10／100%の合金装甲で固められ、これはⅠ、Ⅱ類の武器のダメージを無視します。IRビジョン、セイフティラング、酸素循環装置、アクセスファイバー×4、ジャックイン／サイバーリンク端子×4、CSS×4などを装備。

非人間型サイボーグ

この箱型サイボーグは俗に《ジェムスン・タイプ》と呼ばれていて、脳の入った強固な生命維持ユニットに車輪およびマルチ作業ハンドがついているという形状です。

ユニット本体は物理的な攻撃に対してオールマイティな防御力を持っています。人間型サイボーグより頑丈で、圧力、熱、衝撃や腐食にも強くできており、また、真空中でも1週間は生きながらえることができ、小火器の攻撃を受け付けないというのがセールスポイントです。暗殺や事故など不慮の死を病的なまでに恐れるVIPのために開発されたボディで、最近はよく出回っているようです。

車輪は人間より高速かつ安定した移動が可能(MV8)で、4本のマルチ作業ハンドはあらゆる機械操作を素早く行なうことができます。このハンドの先端部にはさまざまなセンサーが集中しており、アクセスファイバーやジャック＝イン端子なども付属しています。

バトラー

東洋系とも西洋系ともとれる顔立ちと体型で、年齢もよくわかりません。サイバー化はしていますが、外見からそれを見分けるのは容易ではありません。

彼は傭兵やハンター、アーミー特殊部隊、宇宙軍を渡り歩いたこの道のプロです。過去のデータは彼自身、もしくはシバタ氏の力ですべて消去されており、何も調べることはできません。シバタ氏とは長期(あるいは無期限の)契約を結んでおり、ボディガードの他、こういったアクティブな仕事の計画を練ったり、現場での指揮をとったりします。

彼も今回の仕事の裏に隠された真実は知りませんが、例え知ったとしても、(バトラーがまちがいなく死ぬような命令でないかぎり)シバタ氏に従うだけです。感情は滅多に表に出さず無口ですが、誠実な人柄なので、少なくとも衛星捜索のパートでは心強いリーダーとして映ることでしょう。

能力値

STR 25 REF 40 DEX 18 INT 24 EDU 16
PER 30 SYM 12 WIL 18 SUV S HP 28

サイバー状況：サイバーIRビジョン、サイバーレーザーサイト、サイバー狙撃サイト、セイフティラング、スポーツ心臓、オキシジェンタンク、特殊繊維皮膚、ジャックイン／サイバーリンク端子×4

主な取得スキル：大型メカニクス 90%、精密メカニクス 120%、建築土木工学 80%、精神医学 50%、天文学 60%、鑑定 30%、土地カン 70%、暗号・信号 50%、地上車全般 150%、大型艦ナビゲート 200%、小型艇ナビゲート 200%、コンバットシェル 150%、サバイバル 100%、応急手当 110%、偽装・カモフラージュ 80%、戦術・戦闘指揮 130%、ブービートラップ 80%、爆発物 80%、空中・OG機動 150%、ストーキング 90%、小火器 150%、狙撃 50%、重火器 170%、搭載火器 150%、投擲 90%、素手戦闘 120%、ナイフコンバット 180%、格闘回避 70%、特殊武器 140%、エレクトロニクス 180%

主な装備：(宇宙探索のときは特になし、後半登場時の装備)、22Calブラスター、レーザーライフル、単分子ナイフ×2、単分子ワイヤー、スタンナックル、手榴弾×4、フラッシュグレネード×2、マグネットアーマーシステム(バトラーが負けたときには必ず破壊されています)

特殊な装備：彼の義手の左下腕部には射出式ワイヤーカッターが内蔵されています。腕を振り回すと、4本の単分子ワイヤーの先端についた50gほどの分銅が飛び出し、目標にワイヤーが絡みつきます。あとは強く引っ張れば単分子ワイヤーが目標を切り刻むというわけです。この単純かつ絶大な効果を持つ武器の射程は5mで、火力は30(+バトラー自身のSTR修正分が15)、《特殊武器》で使用します。射出式ワイヤーカッターは相手が近づきすぎていては使用できません。

無重力下での注意点

この情報は常識的なものですが、このブリーフィングの時にPCに伝えてください。併せて、メカの運用なども事前にプレイヤーに伝えておくといいでしょう。

無重力下での作業は特殊な訓練を要する難しい仕事です。《空中・OG機動》を30%以上取得していない者は無重力下では満足に動作することはできません。船外には出ない方が無難でしょう。さらに、バンカーは落下しつつある衛星のたまり場で微妙なバランスコントロールが必要となります。船外作業者は軌道外の彼方に放り出されたり、逆に地球の重力に捕われたりしないよう細心の注意を払わなくてはならないし、また、まわりに浮遊している大小のゴミに宇宙服を切り裂かれたり、衝突しないよう留意しなければなりません。

宇宙での戦闘／メカの運用

宇宙で戦闘をした経験のないPCは、その感覚を知らないため各戦闘スキルを½して戦闘に臨んでください。

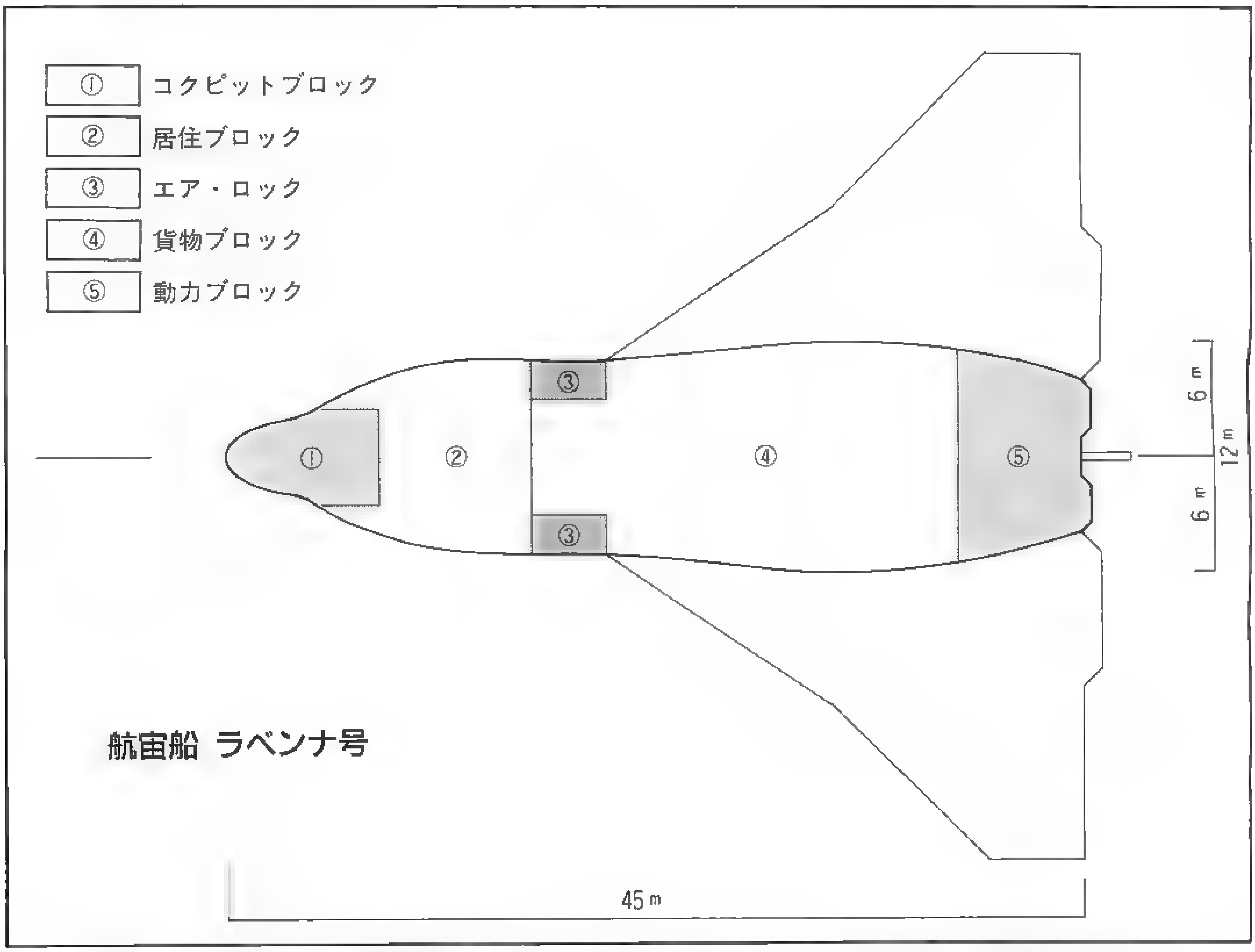
宇宙ではメカの最大速度は設定しません。データにあるMVは1ターンに加速できうる速度で同方向に加速を続けるなら、そのターンの速度は前ターンまでの速度をプラスした値になります。カッコ内は衛星軌道上での安全を考慮した限界速度です。これ以上の速度を出すことも可能ですが、加速を続けると慣性速度が増大し、事故につながることでしょう。Gに関しては複雑になるのでここではフォローしません。

これらはこのシナリオ内でのみ運用される暫定ルールです。

探索用の全器材

航宙船 ラベンナ

作業艇でなく、シバタ氏所有の宇宙ヨット(遊覧や中距離の航宙に使用される個人持ちの宇宙船)で、今回の任務のために改造を加えたものです。水平型(スペースシャトルのようなスタイリング)ですが、大気圏内飛行



には向いていません。あくまで緊急時の備えとしての設計です。こうした船の購買層は皆、不慮の事故に遭うことの多い(命を狙われやすい)金満家なので、まず安全性を第一に考えた頑丈な造りになっています。特に居住ブロックのまわりには最新の素材でつくられた耐衝撃クッションが敷き詰めてあり、船体がバラバラになりでもしないかぎり、中の人間が死傷することはありません。

データ

船体長：45m　最大船幅：12m

航行補助ＡＩ：Ｂクラス“ラベンナ”

推進：化学燃料式ロケット×２、補助ロケット×２

※　メカとしてのデータはとくに付記しません。この船はシナリオの進行に従って動きます。

船内の設備

コクピットブロックに設置されている優秀な航行用ＡＩ(〈大型艦ナビゲート〉100%)以外には、もともと大した装備はありません。航行に必要なセンサー類、標準型の通信設備と生命維持機器類くらいです。

コクピットにはシートはパイロットとコ＝パイロット用の２つ、また居住ブロックには８基の安全シートがあります。ちなみにこの船の操縦は〈大型艦ナビゲート〉で行ないますが、ＡＩに任せてしまっても十分安全に航行できます。

居住ブロックにはソファやユニットバス、キッチンなども付属しており、内装も豪華です。もちろん、食糧などは十分に積み込んであります。他にコクピットのダッシュボード内に.357マグナムが２丁入っています。これはＰＣ全員がまったく武器を持ってこなかった場合にだけ、あることにしてください。

貨物スペースの上面は、船外で操作する大型の装置やワークシェルの搬出、回収などを行なうため、密閉可能な両開きのハッチ(エアロック)になっています。貨物スペースには衛星探知用総合機器(個体識別可能な金属探知センサー、500kmをカバーする高性能レーダー、その他各種センサー類。コクピットからコントロールします)とワークシェル２機、衛星修理用の機材、それとワークシェル用のオプションパーツなどが詰まっています。

無重力下での娯楽を考慮して大きめにつくられた両舷のエアロックには、宇宙服が人数分＋４着ほど用意してあります。

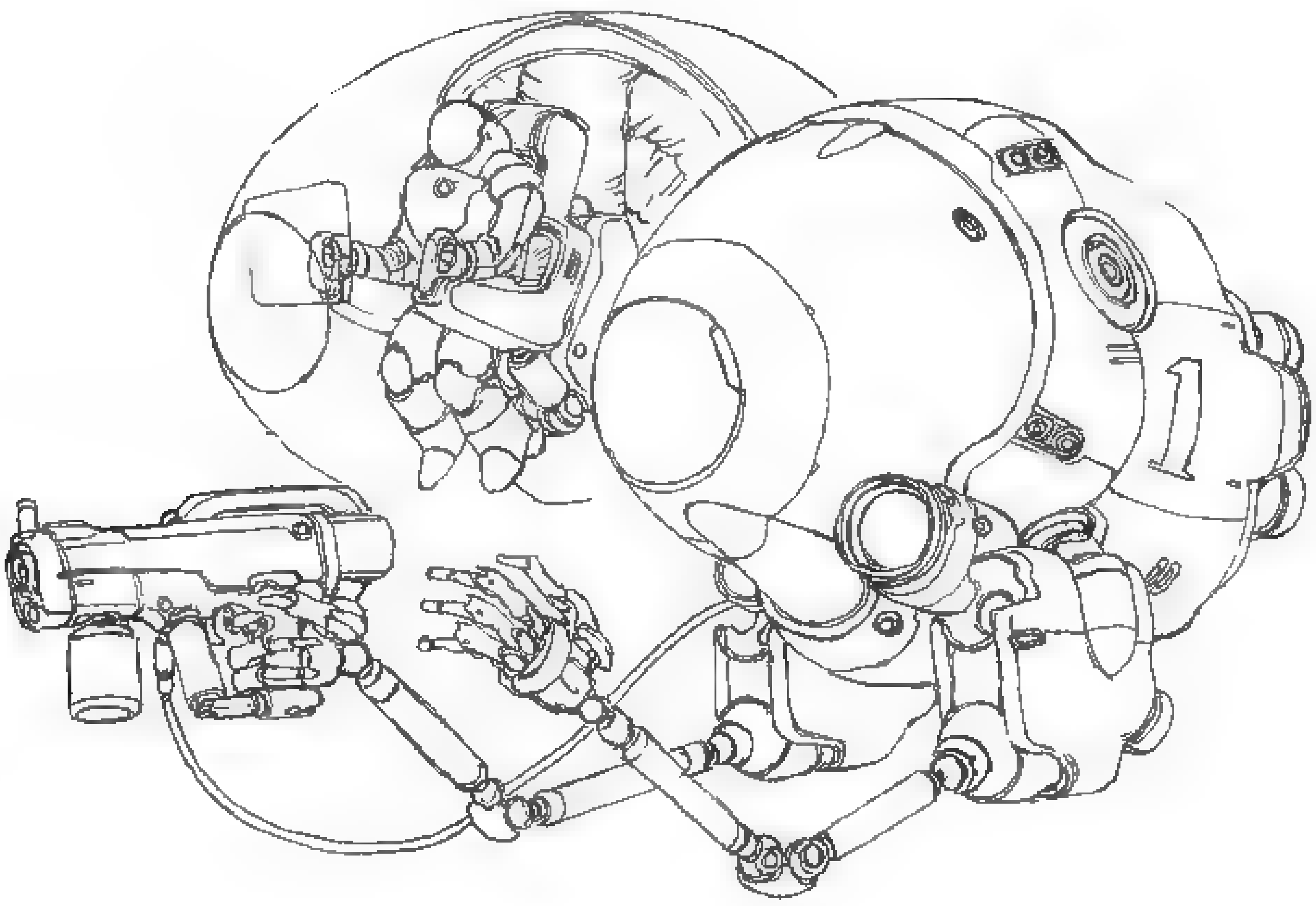
ワークシェル

宇宙空間での船外修理作業、とくに宇宙服では危険な状況下での作業や大がかりな作業を行なうための作業ポッドです。コンバットシェル系の技術が使用されており、より大振りですが、操作はコンバットシェルより簡単です(操作は〈コンバットシェル〉で行ないます)。２本のマルチマニュピレーター、ブースター、姿勢制御バーニアなどを装備していますが、脚はありません。コクピットは密閉型で、酸素は６時間ほど保ちます。

武器があれば宇宙空間での戦闘に使えなくもないでしょう。

データ

ワークシェル



タイプ　　：A
REF／MV：10／10(安全限界30)
HP　　　．15
乗員　　：1
装甲板　　：なし
細部命中表　：
　1～6　本体
　　7　パワープラント　CP2
　　8　ブースター　CP1
　　9　マニュピレーター
　　0　乗員
搭載兵装　：マルチマニュピレーター(溶接トーチ、ワイヤー付きマグネット等内蔵)×2

ウォーターライフル

貨物スペースにはワークシェルがマニュピレーターで操作できる重火器が2挺あります。シバタ氏がなぜこれを積み込ませたのかはよくわかりません。衛星軌道に希に出没するオービット・バンデット(ここでは無人衛星内の機材をこっそり回収していく宇宙のジャンク屋、攻撃は滅多にしてこない)を恐れての事でしょうか。

ウォーターライフルは水を高初速で射出する、宇宙ならではの強力な火器です。無重力下では質量と速度を持つ物体はそのまま武器となり、このライフルから撃ち出された水は20mm弾と同じ程度の威力を持たされるのです。またその有効射程は搭載火器なみになります。

データ(無重力下でのみ)
火力60　発射方式A3　回数15　ENC20
距離修正　100mまで＋30　500mまで±0
　　　　1000mまで－70　限界ダメージ20

宇宙服

エアロックにある宇宙服は船外作業用のダブダブしたものです。(宇宙で生活するエリートにありがちですが)偏執的なほど安全を第一に考えてあり、表面はファイバーの積層構造で、ちょっとやそっとでは破れません。この重たい服にはさらに移動／姿勢制御用の小型バーニアがついています。これを着て地上を歩くのは至難の技でしょう。総ENCは20ですが、無重力下では関係ありません。

防具としての効果は全身A50／100%としておきますが、宇宙空間でこの服が破れる(ダメージが防御値分を超える)と人間は即座に死ぬことになるでしょう。酸素は10時間ほど保ちます。また、この下にヘルメットやENC2以上の防具を着用することはできません。

ACT-2　ラベンナ号の遭難

ラベンナ号の航行

航宙船は順調にバンカーへと向かいます。バンカーに到着して衛星が発見できるまではそう忙しくはならないでしょう。

バトラーは退屈な航行中(または衛星の修理の合間などに)、《スパイラル》で話せなかったC　6・アリシアの中に眠っている女性についての逸話を話してくれます。この話は重要ですから、必ず語られるチャンスを設けてください。

アリシアの逸話

この話はバトラーがシバタから聞いたこと、彼がC-6について調査を進めるうちに手に入れた情報を総合した結果でしょう。

カプセル内にある女性の名はアリシア・ワーグナーといい、2080年代を代表するビッグスターでした。21世紀中～後半は世界中に戦火が絶えない時期で、彼女は幼くして戦災孤児となったのですが、幸いにもシバ



タ氏に引き取られて何不自由なく育ちました。やがて彼女は音楽に芝居にその才能を発揮し始め、ほんの数年で世界中の人々に愛されるアイドルとなったのです。

アリシアは若くして世を去りましたが、死を悼んだシバタ氏は彼女の記念碑としてアリシアの生み出した数々のヒットナンバーを流し続ける墓標衛星を打ち上げさせたのです。当時から権力の頂点にいたシバタ氏には造作もないことでした。

ところが、地上の文明を一時消滅させるほどの地獄の10年間―バベル期の訪れと共にC-6・アリシアは故障したまま衛星軌道から姿を消してしまいました。正確には公式記録が消滅して飛行データがわからなくなったのです。カタストロフの影響は軌道上にも及んでいたので、シバタ氏はC-6・アリシアはとうの昔に失われてしまったものとあきらめていたのですが、最近、軌道上から流れてくる《アリシアの子守歌》を聞いて独自に情報を集め、ついにC-6・アリシアがまだ健在であるという確証を得ました。

電波の発信源は、どうもモルニア軌道のバンカーのようです。このままではいずれ落下してしまうので、衛星を修理させるか、それが駄目ならせめてアリシアの遺体の入ったカプセルを持ち帰らせることにしたというわけです。

各PCの役割

ランドブラスターは〈大型艦ナビゲート〉がなくても、航宙船のコ・パイロット(副操縦士)としてシートに座らせられることになるかも知れません。衛星が見つかったらワークシェルのパイロットとしての役割をにないます。ネットライナーは探知機器の操作(〈エレクトロニクス〉で操作します)をしたり、バトラーの助手として衛星修理に行くことになります。ここではバウンサーにはあまり活躍の場は与えられません。以上に挙げた仕事のどれかをやるか、そのサポートをします。

船に積み込んである探知機器にはあらかじめC－6・アリシアのデータが入力してあります。この探知機は無数の廃棄衛星の中から、ほどなく目標を発見するでしょう。探知機を操作するキャラクターが〈エレクトロニクス〉のSR1のチェックに成功すればその衛星は発見できます。

C-6・アリシアは大型の衛星で、メンテナンスのため、中に人が入れるようになっています。航宙船はそのすぐ横に近づいて停止します(軌道上なので、正確にはその衛星と同じスピードを維持するのです)。バトラーはPCの中から〈精密メカニクス〉または〈エレクトロニクス〉などを取得している者を2名ほど選んで衛星内に入り、修理を始めます。

衛星の内部は狭苦しく、その壁には古くさくて大型の機材が敷き詰められています。一番奥には、死体が収められたカプセルと音楽ROM再生ユニットがあり、その周辺には多くのROMカセットが浮遊しています。

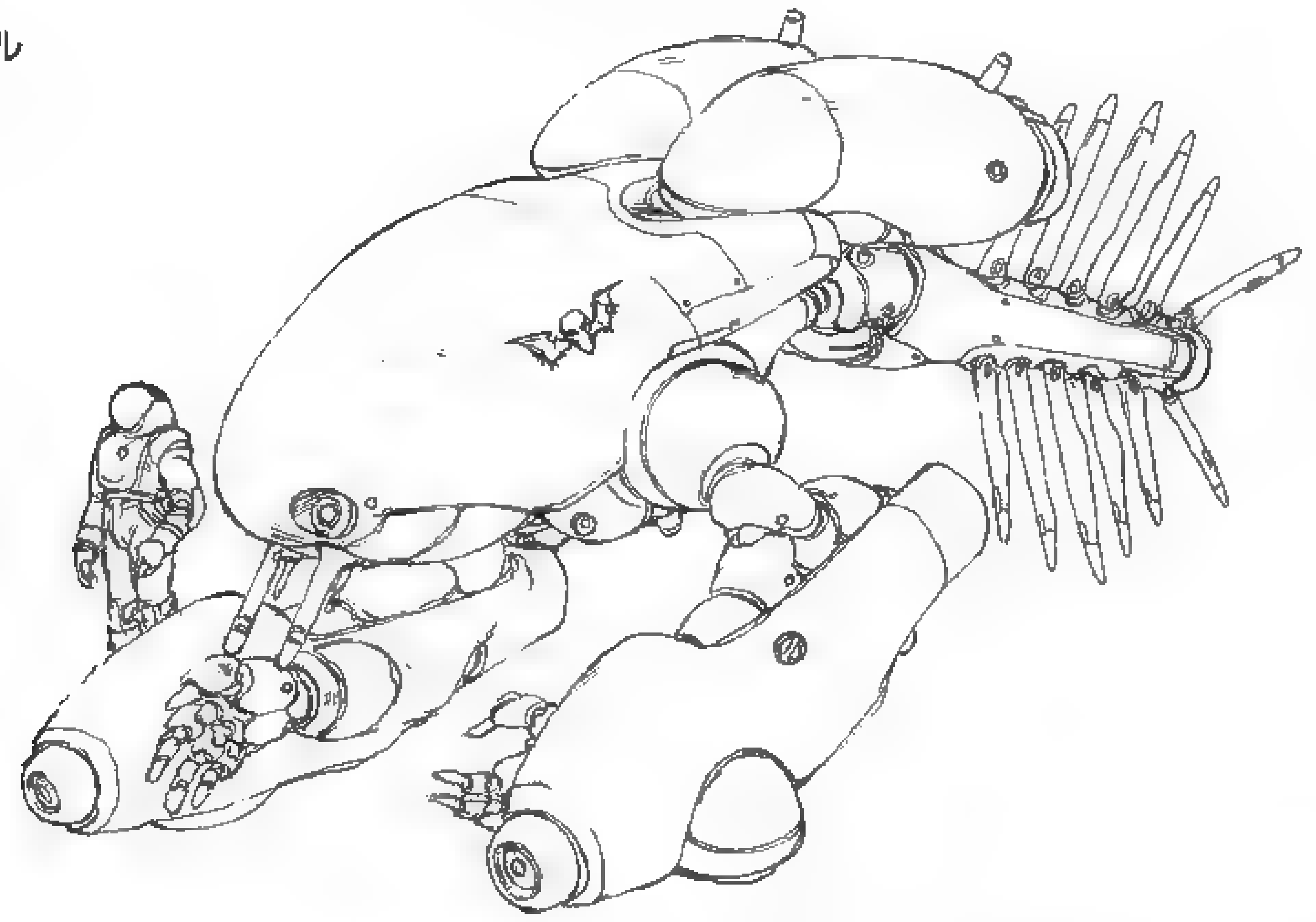
バトラーはカプセルなどに目もくれず、修理の検分を始めます。PCは彼の手伝いをしてもいいし、またはどやしつけられるまで、観察を続けることができるでしょう。

C-6・アリシア内部へ

カプセル

中にはこの世のものとは思えぬほど美しい女性が一糸まとわぬ姿で永遠の眠りについています。歳のころ20歳くらい、腰まで伸びた栗色の髪は中空を漂い、顔や身体の血色もよく(死後まもなく特殊プラスティックでコーティングしたためです)、今にも目を覚ましそうな気がします。PCが〈精密メカニクス〉などでこのカプセルに生命維持装置がついていないことを確認するまで、彼女が死んでいるのか、眠っているのかはわ

ロブスタービートル



からないでしょう。

音楽ROM再生ユニット

この機械そのものはほとんど壊れていませんが、今は動いていないようです。衛星の発電ユニットが故障がちで、それを修理すれば、いまプレイされているカセットから音楽が流れ出すことでしょう。プレイ中のカセットには『Good Night Baby』と曲名が明記されています。取り出し口が壊れていて、カセットを取り出すことはできません。

ROMカセット

これらはすべてアリシア・ワーグナーの歌った曲のカセットです。この衛星にある専用の機材がないと再生できないし、別に値打ち物でもありませんが、もしこれを持ち帰って、あとでデータを現在使用されているソフトウェアに転送すれば(要〈ソフトプログラム〉SR½)、聞くことができるでしょう。持ち出す気なら、バトラーも別に止めません。宇宙服のポケットには最大6本くらいまで入ります。

敵の出現

バトラーはワークシェルの出動を要請し、衛星外部の損傷の補修をさせながら、電子機器の修理を始めます。

何度か休憩をはさんで数時間のち、応急処置は終わりました。衛星自体かなり古いものだし、損傷もひどかったのでこれでも動く確率は5分5分だとのことです。

残念ながら衛星はうまく作動しませんでした。これ以上の修理は多分無駄なので、カプセルだけ回収して引き上げることにします。PCの誰かがリーダーを務めていたとしても、おそらく同じ決断を下さねばならないでしょう。カプセルを回収し終わったとき、パイロットＡＩは警報を発します。

「高速飛行物体、接近中！　現在の相対距離10km！」

レーダーをモニターしていたPCがいたなら、ＡＩよりはるかに早く飛行体の存在に気づくことができます。ＡＩはその飛行体に気づいていても、ある程度近づくまでは警報を出さないのです。飛行体の映像は戦闘ロボットのようです。一直線に衛星に向かってきます。バトラーはまだ衛星の中にいて、ウォーターガンを装備したワークシェルを出撃させるよう言ってきます。GMはそれぞれのPCがどこにいるか把握しておきましょう。この時点で衛星内にいるPCは死ぬ危険性が非常に高いので、なるべく船内に戻らせるようにしてください。

戦闘ロボットはその武装の攻撃可能範囲に入るとすぐに航宙船やワークシェルに攻撃を仕掛けてきます。

軌道戦闘用ロボット《ロブスタービートル》×6

ワーグナー博士率いるデスフォースにて、カプセル奪取用に製造されたロボットです。ロケットで打ち上げられてから、しばらくは軌道上でC-6・アリシアを探していました。このロボットの全長は2mほどで、脚のない蟹のような形状をしています。宇宙戦闘用のインセクターという分類ができるでしょう。武装は小口径のウォーターガンで、火力は40、発射回数は8回です。他の攻撃に使用するデータはPCたちが持ってきたウォーターライフルと同じです。

ちなみにこの戦闘ロボットたちの遙か後方には大気圏再突入用のバリュートロボットが待機しています。バリュートロボットはカプセルを回収したあと、北米の秘密基地に帰投するという役割があります。

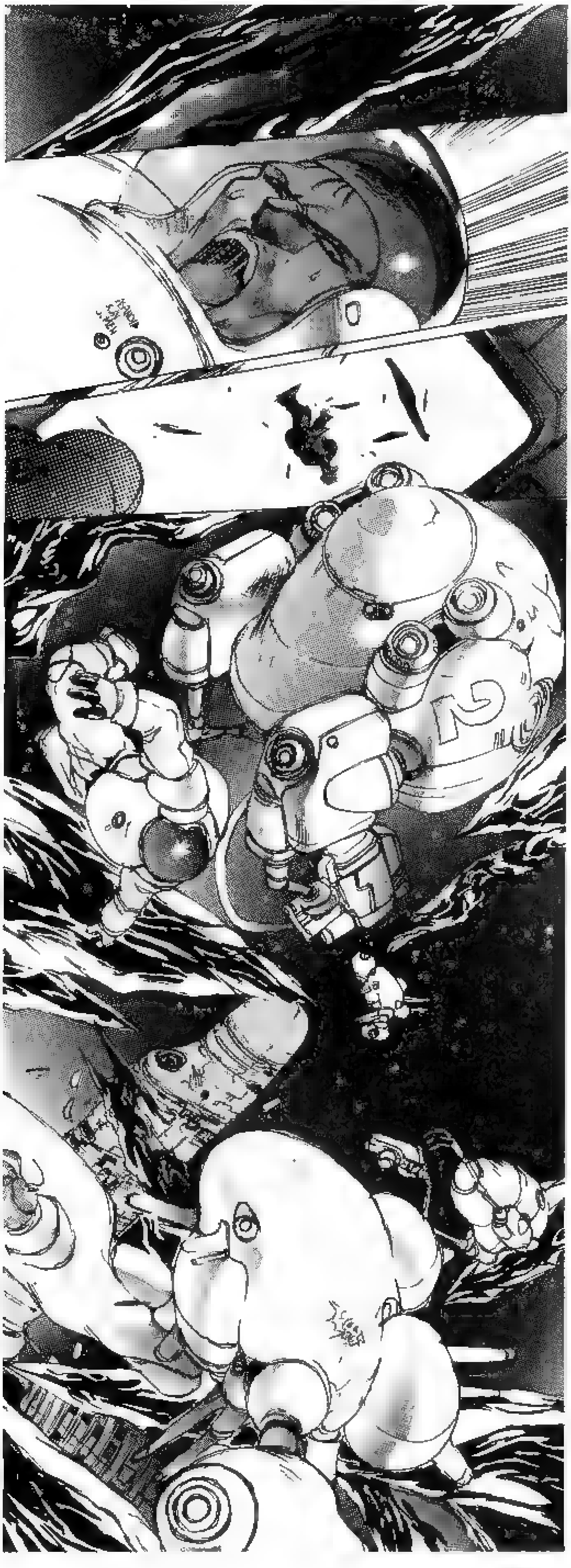
データ(このロボットはメカニック扱いです)

タイプ	：Ａ
ＲＥＦ／ＭＶ	：20／30(安全限界30)
ＨＰ	：8
装甲板	：全面一律Ａ50／80％(ファイバニウム)
細部命中表	：すべて本体
搭載兵装	：ウォーターガン×1、作業ハンド×2

※　搭載ＡＩは〈重火器〉90％で射撃します。また移動に関してはＧを考慮する必要がないため、ワークシェルよりはるかに高速です。

彼らが何者かはわかりませんが、どうやらC-6・アリシアを奪取したがっているようです。ロボットのうち4体は攻撃に、あとの2体は(それが可能なら)衛星に取り付き、中に入ろうとします。

ハスラーがロボットをよく見るチャンスがあったなら、PERのAR25で横腹のエンブレムを識別できます。両耳から羽根の生えたドクロのマークで、これは謎のロボットバンデット《デスフォース》のシンボルマークです(デスフォースに関しては、スタートセットのマニュアルで確認してください)。軌道上に出没するという噂は聞いたことがありません。



PCたちは戦うも逃げるも自由ですが、この局面ではいくつかのイベントが発生します。

1. 衛星から出ようとしたバトラーが戦闘ロボットの作業ハンドに殴られ、宇宙の彼方に流されていってしまいます。気絶したのか通信もつながりません。もう、彼は絶望的です。バトラーはこれ以後、後半までシナリオに登場しません。

2. 航宙船は敵からダメージを受け、または逃走中の操縦ミスによって、大気圏に突入し始めます。

3. 壊れていたはずのC 6-アリシアが突然作動し、それと同時に《アリシアの子守歌》が流れ出します。しかし衛星は軌道に戻るどころか、逆に大気圏に突入していくのです。戦闘ロボットが生き残っていたら、すべて衛星に取り付きます。何とか中にある(はずの)カプセルを取り出そうとしているのですが、かなわず、やがて摩擦熱で爆発したり、衛星と共に燃え尽きてしまいます。PCたちはこのさまを最後まで見届けることができるでしょう。

GMはこの3点のイベントを完了するまで、ロボットを全滅させてはなりません。航宙船はロボットに破壊されることはないし、必ず地球に落下します。ワークシェル、または船外にいたPCは早く航宙船に戻らないと、軌道上で冷たい死体になるか、引力に引かれて丸焼けになります。

航宙船には一応、大気圏突入能力があります。アプローチはAIが行ないますが、スリルを演出するため、PCに操縦を任せてもかまいません。乗員はなるべく一番安全な居住ブロックにいるようにさせてください(カプセルも居住ブロックに運び込まれています)。

PCたちは地上に着くまでのしばらくの間、轟音と衝撃に耐えなければなりません。このとき怪我をしている者がいたら30%で損傷が1ランク悪化します。降下コースの計算をしっかりとしている暇はありませんでした。荒野だろうが何だろうが、地面のあるところに降りられるといいのですが…。

ACT-3　冬のタウン

墜落

船体が分解しそうなほどの衝撃(居住ブロックのシートに座っていなかったPCは1D100+50ダメージ)を受けましたが、航宙船は雪の舞い散る荒野のまん中になんとか不時着します。

被害状況は壊れていない個所を述べた方が早いでしょう。無事なのは居住ブロックだけです。貨物ブロック、エアロック室などは全壊状態で、中にあった物もすべて壊れています。コクピットブロックもほぼ全壊で、AIも既に機能を停止しています。ただし、着地の前に想定着陸位置だけはプリントアウトしてありました。

この位置が正しいとすれば、ラッキーなことに現在位置は北米大陸のようです。ただし北米は北米でも旧カナダの北西地方、まさに旧世紀の廃虚すらない極寒の荒野に放り出されてしまいました。どこのメガーシティからも遠く離れているし、この地方は電磁嵐が四六時中吹き荒れているので無線機で救援を呼べるかどうか、たとえ呼べたとしても救出がいつになるかもわかりません。どちらにせよ、このままだと寒さのために全員凍え死んでしまいます。船から出て表を観察すると、はるか遠くに街の明りらしきものがかすかに見えるのがわかります。

この状況下でPCたちはどうするでしょうか。街だと思われる所へ向けて出発するか、少し考えるかを選択できます。

・今の天候は曇りです。天候について留意したPCにはEDUのAR

20のチェック、または〈サバイバル〉ＳＲ１が許され、成功すれば数10分後には猛吹雪になることがわかります。

・街らしき所までの距離ははっきりとはわかりません。3時間で着くようにも見えるし、３日かかるようにも見えます。〈暗号・信号〉のＳＲ½に成功すれば、たっぷり１日かかるだろうと推測できます。

・ＰＣがこの状況をなぜか予測して、よほどの厚着をしているなら別ですが、防寒具は一切ありません。宇宙服は防寒具となります。ただし、墜落時に着用していたならいいのですが、それ以外の宇宙服はすべて使い物になりません。寒さは防げても普通の人はこれを着て歩くことはできないでしょう。

・外に出るなら８時間ごとにＳＵＶ１ランクダウン、吹雪なら１時間ごとにＳＵＶ１ランクダウンし、ＳＵＶが“G”を下回ると凍死します(またはその部位が回復不能な凍傷になる)。フルボーグや生身部分がないハーフボーグ、宇宙服を着ている者は凍えることはありません。

・吹雪が止むまでここにとどまるのも手です。居住ブロックを覆っていた耐衝撃材は断熱材としても有効に働きますが、暖房器具も燃料もありません。誰かが〈サバイバル〉ＳＲ１に成功したり、ＰＣがよい考えを思いつけば、幾らか快適な環境作りができるでしょう。原則として〈サバイバル〉がなかった、成功しなかったなら12時間ごとに、成功しても24時間ごとに寒さによってＳＵＶが１ランクダウンします。

・GMは吹雪がいつ止むかをチェックしておきます(ＰＣにはわかりません)。吹雪は１Ｄ10＋12時間後には止むでしょう。

ＰＣたちはいずれは出発しなければなりません。

船から持っていけそうな物は食糧や各々の持ち回り品の他は、衛星から持ち帰ったカプセルくらいです。これはＥＮＣにすると25くらいあります。あとで取りにくることにしてもかまいませんが、その場合、カプセルはワーグナーの配下のロボットによって持ち去られてしまいます。パーティの一部がここに残っていても結果は同じで、ロボットの襲撃を受けたＰＣは瀕死の重傷を負っているところを、戻ってきた仲間に発見されるでしょう。なるべくなら持って行くように仕向けてください。第一、これをなくしてしまったら、ここまでの苦労は水の泡になります。居住ブロックにある調度品の中で何かに使えそうな、または金目の物は床に敷いてあった小さめのペルシア絨毯だけです。他の物は不時着のショックでことごとく壊れてしまいました。この絨毯でカプセルを包むといいでしょう。

タウンに着くまでに一度ミュータントとの遭遇があります。武器をろくに持たないＰＣには強敵となるでしょう。また、船内に残ったＰＣたちにもミュータントが襲いかかるかも知れません。襲撃をするかどうかはGMに任せます。

ミュータントのデータ

〈アラスカカンガルー〉×１Ｄ６＋４

カンガルーに似た犬科のミュータント。高速で移動でき、集団で襲いかかってきます。

ＭＶ　８　ＲＥＦ　17　ＳＵＶ／ＨＰ　Ｃ／19
ＷＩＬ修正値：±０
攻撃力　＋20、命中率　80%
防御値：Ａ20／80%

〈ユキアリクイ〉×３

全身が厚い毛皮で覆われた殺人アリクイ。もはや蟻は食べず、動物を鋭い爪で襲って倒しては、その体液を吸います。

ＭＶ　５　ＲＥＦ　10　ＳＵＶ／ＨＰ　Ｂ／28
ＷＩＬ修正値：　４
攻撃力　＋50、命中率　40%、追加被害　シフト１
防御値：Ａ50／90%

さて、ＰＣたちは何とか人が住んでいるらしいタウンにたどり着くことができました。建物はどれもボロボロですが、住人はこんな人里離れたところにしては割合に活気があるように見受けられます。

ドナルドの家

タウンの入口にある小さな家の前に人のよさそうな老人がいます。彼は疲れきった表情のＰＣを見つけると、暖かい家の中に招き入れます。

老人の名はドナルドといい、まずはＰＣの質問に答えます。

「この街の名は“ルイブルック・タウン”といい、歴史は浅いがもともとは鉱山の街じゃ。もっとも今は主に交易で栄えとるがな」

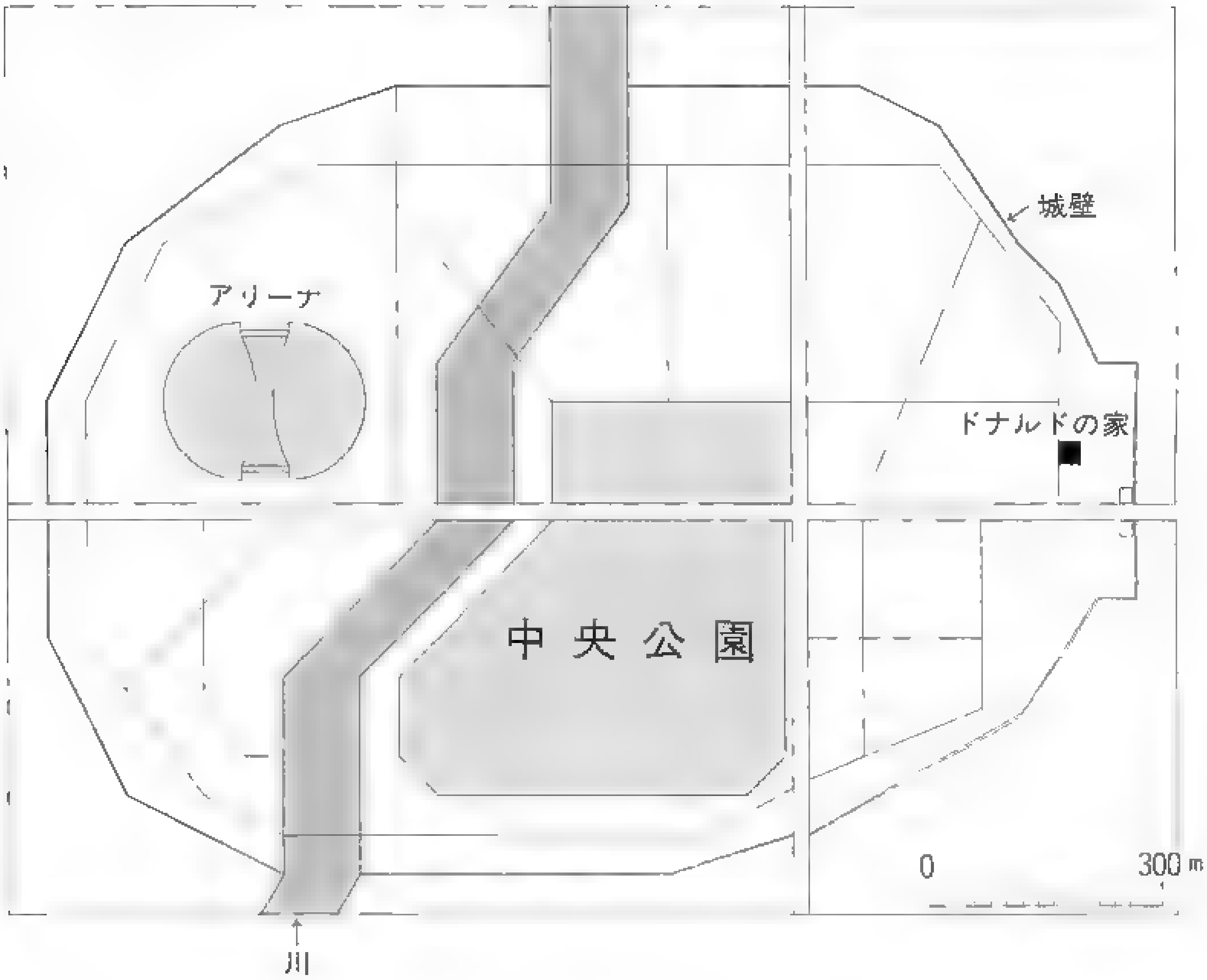
「通信機材はここにはない。他の誰かは持ってるかもしれんが、この電磁嵐では使い物にはならんぞ。まあ、乗り物を手に入れて自力で帰ることじゃな。公園のバザールかアリーナにいってみるといい。ただし、ここでは金は何の役にもたたん。商売はすべて物々交換で成り立っておる」

だいたい状況がわかったでしょうか？　ドナルドはＰＣがなぜ遭難したかを聞いてきます。カプセルを持参しているなら、遭難の理由をごまかしても見抜かれてしまいます。

「なるほど、おまえさん方がセオドア・ワーグナーの探している連中じゃったか…。のう、まずわしの話を聞いてくれまいか」

ドナルドはシバタとアリシア、そしてデスフォースの支配者ワーグナー博士にまつわる真実の話を語り始めます。





アリシア・ワーグナーとその弟セオドアは、確かにシバタ家で育てられましたが、その日々はまるで地獄のようでした。公にはされていませんが、シバタはアリシアを娘としてでなく愛人として引き取ったのです。姉弟に対する周囲の仕打ちは冷たいものでしたが、やがてアリシアは歌手として女優として成功を収めました。シバタの後押しも強力でしたが、これだけの大スターになれたのは彼女の人並ならぬ努力のたまものです。誰の目にも聖女のように映る美貌、逆境をものともせず常に笑顔をたやさない前向きな性格は天が与えたもうた財産でした。しかし、彼女は愛していた弟が死よりひどい目にあわされていることを知り、思い悩んだ末、重い病にかかって死んでしまったのです。

シバタは彼なりにアリシアを愛していたようです。C－6・アリシア衛星のいきさつは前にPCが聞いたとおりです。

セオドアは引き取られてすぐ、アリシアと引き離され、シバタ氏の経営するテュフォン社の薬品開発部研究棟に幽閉されました。シバタはセオドアを人体実験に使ったのです。幼いセオドアは、まず薬品投与と外科手術によって知能を高めるという実験に使われました。幸いにもこれは成功し、彼は博士号を取るほどの秀才となりましたが、今度は脳の諸機能を利用した新兵器－多数の自動戦闘メカを操作するコントロールの実験に参加させられることになりました。今で言うところのサイバーリンクシステムですが、開発スタッフの要求する機能は過酷かつ技術も未熟だったので、セオドアの人格は崩壊し、コンピューターのように自我を持たない存在となってしまったのです。

彼はコントロール機材としてカナダ奥地の《デスフォース》（作業／戦闘ロボットだけで構成された無人戦闘部隊）基地に機材として設置されていましたが、バベル期の直前に突然、自我を取り戻し、配下の戦闘ロボットを率いて母国に反乱を起こしました。バベル期が過ぎ、国家は消滅しましたが、各地に放たれた戦闘ロボットは、無差別攻撃モードのままうろつき回っているのです。そして彼はまだ生きていて、シバタへの復讐と姉の遺体の奪還を計画しています。

「このタウンはな、バベル期に一度、廃虚になった。住んでる連中の大部分は後から避難／移住してきたり、ここに住み着いてしまったアウトローでな。奴ら、デスフォースの基地からスクラップやら機械部品をかすめとってきては遠くのもっと小さなタウンからやってくる者に法外な値段で売りつける、そんなことをして食いつないどるのさ」

「わしか？　わしはまだ軍隊だった頃のデスフォースで、コンピューター技師をやっとった。ワーグナーが目覚める前に、彼の思考レコードをとっていてな…それを調べたら身の上がわかったんじゃ。まさか目覚めるとは思わなかったが。基地にいた人間はその時にほとんど追い出されるか殺されたよ。でもな、わしはどうしても彼が不憫でな。見守っていてやりたいんじゃ」

ドナルドは言います。

「そういうわけじゃ。どうかな、物は相談じゃ、姉の亡骸をワーグナーに返してやってくれんか。彼は金や値打ち物はくれんかも知れんが、少なくともおまえさんたちにメガ＝シティまで帰る乗り物を進呈してくれるじゃろう」

デスフォースの基地はここからそう遠くはありません。その敷地はここから10kmくらい離れた盆地にあるのだそうです。

PCはこの申し出を受けるも断わるも自由です。すぐ承知して基地に向かうなら、ACT－4に進んでください。

PCがカプセルを持参していず、また今回の遭難のことについて作り話などをするなら、ドナルドはそれを信じ、街の散策に向かうPCたちを見送るだけです。

バザール

タウン中央の公園には泥棒市が立っています。ここで手に入れられるものは日常品、防寒具などが主ですが、武器も小火器（.45Calカートレス、7.62mmアサルトなど種類は限定します）とその弾薬やナイフなどごく一般的なものなら少数売っています。ロボットの部品と思われるガラクタや、

もしかするとそれに搭載されていた、まだ使えそうな火器も売っているかも知れません(GMの判断)が、多分ＰＣには手が出せないほどの値段でしょう。

ここにはネットワークがないので、オンラインマネーは通用しませんし、通貨も紙切れとしか見なされません。手持ちのアイテムの中でも彼らにとって役に立つものしか価値を認められないのです。宝石や骨董品とかパーソナルデッキなどは無価値で、その他の役に立ちそうなアイテムと店に並んでいるものを交換したいときでも難癖をつけられるのが普通です。GMはＰＣの持つアイテムの価値を原価の30%くらいとして交換を許可してください。宇宙服は防寒具として役に立ちましたが、服としては重すぎるので、交換はなかなかしてくれません。ペルシア絨毯は確かに高価なものですが、ただの毛布として扱われます。

また、ここには多くの人がおり、歩くときはスリに注意しなければならないかも知れません。

アリーナ

街のはずれにあります。もとは倉庫だったようですが、ボムシングとモーターホッケーが行なわれている大きな競技場です。ここに入ると、羽振りのよさそうな男が声をかけてきます。

「よう、お兄さん方、見かけない顔だな。どうだい、自信があるなら出場してみないか。俺が面倒を見るぜ」

彼はプロモーターをやっていて、名をスパイクと言います。ボムシングもモータホッケーも激しい試合になるので、シティのダウンタウンのように人だらけの所ならいざ知らず、ここでは常に選手不足です。

ボムシング、モーターホッケーとも、ルールおよび使用するデータはこのブックレットに収録されているので、そちらを参照してください。GMの好みに応じて、少しゲームルールを変更してプレイしてもかまわないでしょう。

試合は原則としてひとり１回だけ出場でき、勝ったなら、ボムシングは約＄2000分、モーターホッケーならひとり＄1000分の好きなアイテムがもらえます。モータホッケーは６人で行ないますが、ＰＣたちの他にＮＰＣがメンバーとして参加することはありません。必ずしもそこにいるＰＣ全員が参加することもないのですが、６人に満たなくても試合は開始されます(もちろん、相手チームは６人＋補欠３人です)。

また、ＰＣたちがカプセルを持っていて、スパイクがそれを見とがめたなら、彼は(ＰＣたちが出場するにしてもしないにしても)それを賭けないかと言い出します。彼が賭けるものはハーフトラック(＄8000分)と＄5000分のアイテム(武器でも防具でも好きなもの)です。スパイクもカプセルのことは噂で聞いていて、ＰＣたちからこれを巻き上げ、ワーグナーにうまく取り入るつもりなのです。スパイクが八百長を仕組むことも考えられますが、そのあたりのアイデアはGMに任せます。

ボムシング相手選手データ例
ＳＴＲ　20　ＲＥＦ　25　ＷＩＬ　15　ＳＵＶ　Ｂ　ＨＰ　18
サイバー状況：サイバーアーム、スポーツ心臓
戦闘スキル：素手戦闘　120%、格闘回避　70%

モータホッケー相手チームメンバーデータ例(平均)
ＳＴＲ　12　ＲＥＦ　12　ＷＩＬ　10　ＳＵＶ　Ｄ　ＨＰ　９
戦闘スキル：地上車全般　80%、格闘回避　60%

※　モノバイクのデータはモーターホッケーのサンプルの物を使用します。搭載兵装について、キーパーはフラッシュライト、他はタックルピンカラムを装備します。その他手持ちの武器は特に設定しませんが、ＰＣたちと比べてあまりに弱いなら武器を持たせるのはかまいません。

ＰＣたちが試合に勝ったなら、手に入れたハーフトラックを使って、デスフォースの基地に向かうか、もしくはネオ＝アップルに帰ろうとするでしょう。

ネオ＝アップルに向かおうとしたなら、重戦闘ロボットの攻撃を受けます(データはＡＣＴ-４にあるものを使ってください)。ロボットたちはトラックを遠まきにして、ガンランチャーを撃ってきます。脅しの攻撃ですが、トラックは事故を起こすかも知れません。ドライバーに〈地上車全般〉でチェックをさせてください。

ロボットは、デスフォースの基地に来るように、と警告してきます。彼らの目的はカプセル奪取のはずですが、このままではとても逃げきれそうにありません。ここはおとなしく従いましょう。

さて、ワーグナーにカプセルを返そうという意志がＰＣたちにみられない場合、アリシアのカプセルは何らかの理由で自動的に失われ、ワーグナーの元に届けられます(置き去りにしてきた、あるいは試合に負ける、盗まれるなど)。そして、彼らの前に思いもよらない人物が登場します。

依頼主シバタと、軌道で死んだと思われていたバトラーです。彼らはネオ＝アップルからチャーターしたＶＴＯＬでここまでやってきました。ＰＣたちの遭難は、軌道上の事故モニター衛星によってすべて記録されていました。ただちに墜落船の所有者に連絡が入り、奇跡的に生き残ったバトラーから状況を聞いたシバタはいても立ってもいられなくなってここまでやってきたというわけです。シバタはカプセルをワーグナーに奪われたことを知ると、烈火のごとく怒り出すでしょう。

「愚か者どもめ！　さあ、早く取りかえしに行くのだ！　このままおめおめと帰るというなら報酬は払わんぞ」

まだ残りのＰＣが船に残っているなら、ＶＴＯＬで回収しに行き、そのあと準備を整えてデスフォースの本拠地に挑むことになります。

このＶＴＯＬはまともな飛行会社の物で戦闘に参加することも巻添えになることもありません。キャラクターたちを降ろしたあと、後方で待機していますが、一発でも銃声が聞こえると、恐れをなしてネオ＝アップルに逃げ帰ってしまいます。

バトラーは既に完全武装状態ですが、ＰＣたちのためにいくらかの装備を持ってきています。リストは以下のとおりですが、参加しているＰＣによって多少の変更をしてください。

45Cal ＳＭＧ×２、フレシェットライフル×２、オートショットガン×１、ＡＴＭランチャー×４、手榴弾×10、低反動ＡＰガン×２、ポケットバズーカ×１、.22Cal ＭＰ×２、7.62mmバトル×１、スキッドライフル×１、ハイブリット×２、防弾ジャケット×４、ファイバーシャツ×４

シバタは気分が高揚しています。長い間探し続けていたカプセルが手に入るかどうかの瀬戸際なのですから。ＰＣたちがドナルド老人から聞いたことをほのめかしたり、そのことの真偽について質問すると、黙り込むか開き直るかのどちらかです。どうやらドナルド老人の言ったことは真実のようです。ここでＰＣたちはシバタ(と彼をガードしているバトラー)を倒そうとするかも知れません。そうなったらシナリオはここでクライマックスを迎えることになるでしょう。

最後の戦闘はＰＣの誰よりも強いバトラーとの戦いになります。ちなみにシバタは脅されても命乞いなどはしません。今の彼にとって命は二の次で、アリシアを手に入れることだけが望みなのです。

また、ＰＣがどうしても帰りたいというなら、シナリオはここで終わ

りです。シバタはPCたちを放っておいてネオ＝アップルに戻り、もう少しましなハンターを雇って基地に挑もうとするでしょう。仕事前に受け取った前金＄20000は返す義理はありませんが、とりあえず、ここからメガ＝シティに帰る算段は自分たちでつけねばなりません。

ACT-4　愛すべきすべての人々に

デスフォース

デスフォースは旧米陸軍が組織させた実験的な完全自動戦闘集団でした。敵の奇襲／先制攻撃で軍総司令部が壊滅したとき、国土の治安を維持し、敵の上陸を水際で阻止するための軍隊で、人間の裁定を待たずに、すべての作戦を計画し、自動的に戦争を実行する恐るべき集団です。デスフォースの基地はロボット軍団の司令部であると同時に、故障したロボットを修理したり、また部品さえあれば、ロボットを設計／生産する機能さえも備えています。

敷地内には多くの資材が蓄えられていましたが、補給が来なくなってから、さすがにずいぶんな年月が経過していますから、もはや新たなロボットを生産する力はほとんど残っていません。

デスフォースのロボットは北米のあちこちにたくさん散らばっていて、まるで野獣のごとく、荒野を行き交う人々を無差別に襲っていますが、基地内また基地周辺に存在するロボットはごく少数で、対応も理性的です。表を警備する大型ロボットは6機だけ、基地内にいるのはＡＩすら積んでいない安っぽい保安ロボットです。ワーグナーはよほどの事が起きないかぎり、新たなロボットの生産を行なわないし、基地から遠く離れてしまったロボットは電磁嵐の影響で基地を見失ったり、ＡＩに異常をきたして、もう帰ってこられなくなってしまうのです。

世間で言われている『虐殺ロボット集団・デスフォース』は、実は指令を受け取ることができなくなった、もしくは狂った野良ロボットに過ぎず、この司令基地とはもはや何の関係もないのです。ただし、野良ロボットといえど、かなり高性能で中には自己修理を行なうタイプも存在するので、これからもしばらくの間、デスフォースは滅びることはないでしょう。

ところで、ワーグナーは最近、残り少ない資材を使って、軌道探索用ロボットを設計／生産しました。打ち上げに使ったロケットは基地内に隠されていた弾道弾を利用したものです。

敷地内の探索

敷地の周辺は常時6機の重戦闘ロボットが巡回しています。

敷地の外観ですが、中央にある円筒型の建物を中心に、四方をロボットのハンガー兼資材倉庫で囲んでいるといった簡素なものです。

四方のハンガーにはもうロボットは残っていなくて、中にはわずかなメンテナンスパーツが散らばっているだけです。タウンの連中はときどきこの倉庫に忍び込んで来てはガラクタをちょろまかしてきているのです。ここまでなら忍び込むのは簡単でしょう。

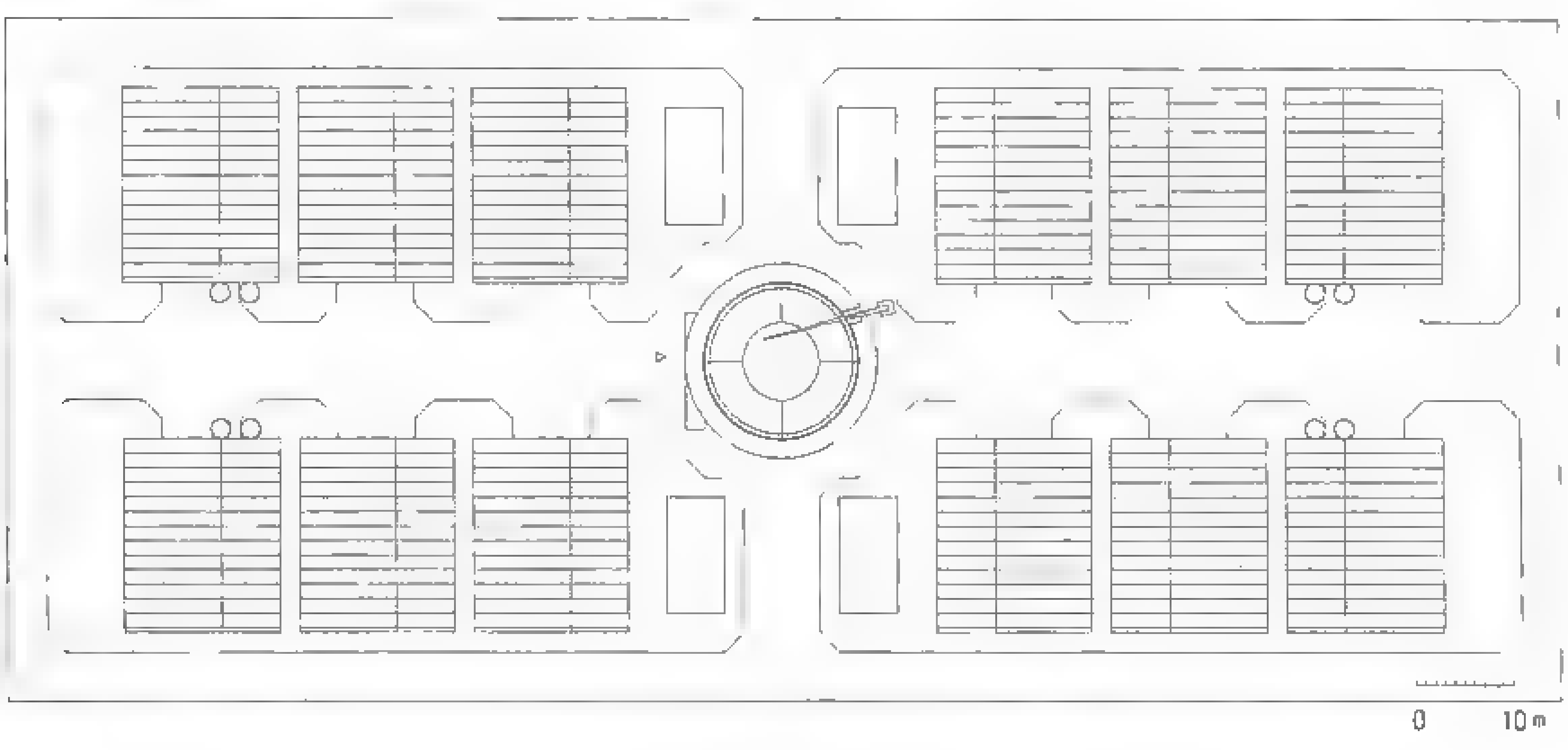
中央の円筒の建物は溶鉱炉なのですが、これだけが基地の施設のすべてではありません。溶鉱炉の建物の地下の通路をたどっていくと、指令室、動力ブロック、ロボット生産ラインなど重要施設を発見できるでしょう。ただし、基本的にPCにはこの地下施設を見学するチャンスは与えられません。この後の展開は溶鉱炉の建物だけを使って行なわれます。GMはストーリーが明記してあるプロットのとおりに進まなかった場合でも、この施設を使ってもっと違ったクライマックスを演出してみてください。

このステージはPCやNPCの行動や感情によって大きく展開が変わります。ここから先の記述はあくまで一例ですから、GMは参考程度に読んでおき、自由にプロットを組んでください。

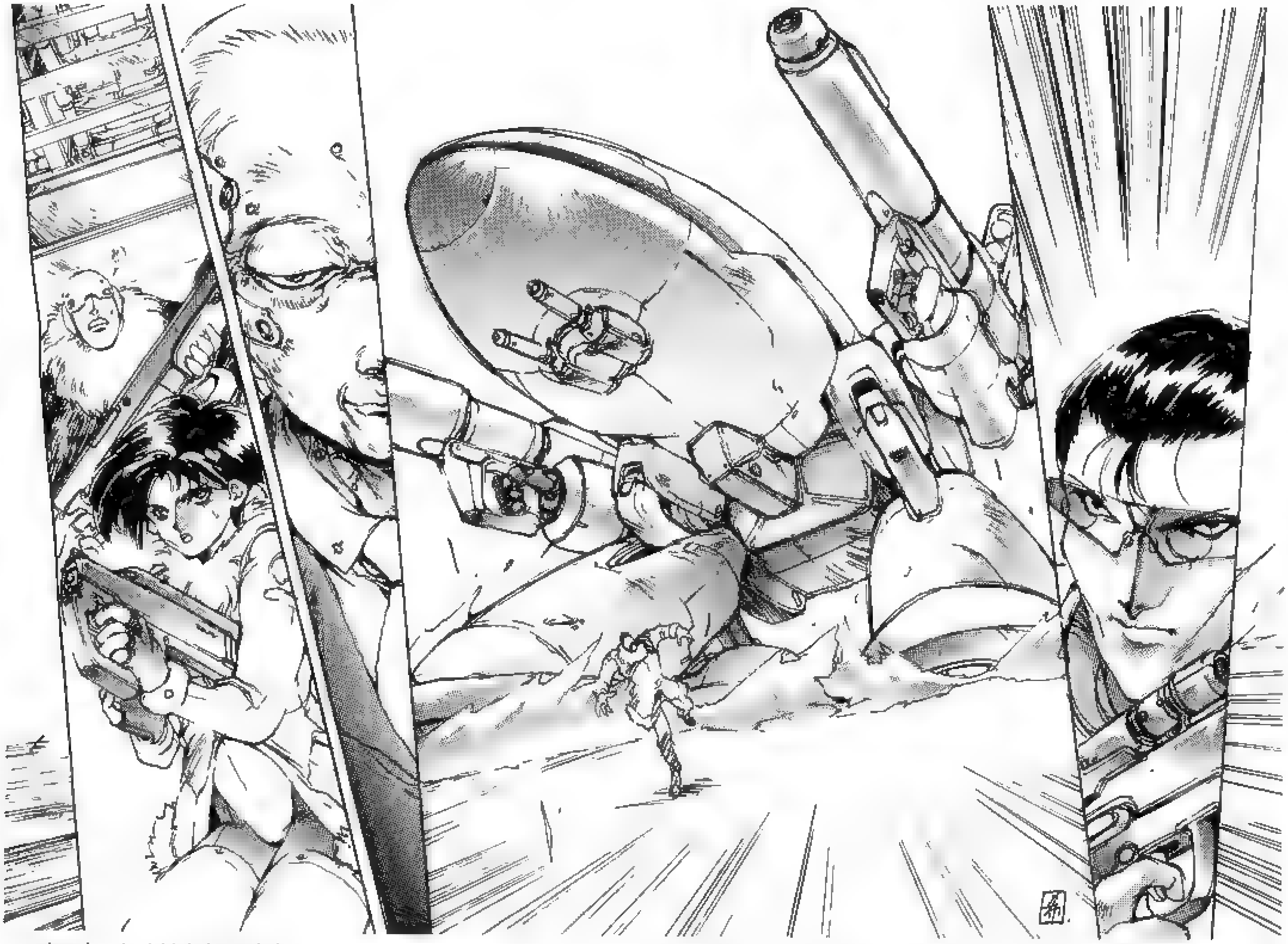
さて、PCたちが望んでカプセルを渡すために、デスフォースの基地にやってきた（もしくは連行されてきた）なら、ロボットたちはPCに止まるよう警告を発します。彼らはカプセルを見ると道を開け、敷地内で一番奥にある円筒形の建物に行くよう指示します。ハンガーに寄り道してもかまいませんが、役に立つものは見つけられません。建物に入ると、ここがクズ鉄を処分したり、鉱石から金属を精製するための溶鉱炉であることがわかります。溶鉱炉自体は地下にあり、このフロアの中央の穴からは熱気が漂ってきています。壁ぎわには大小の数基のクレーンと、鉱石やガラクタの詰まった箱が所狭しと並べられています。溶鉱炉の穴のまわりには一応、手すりがついているし、ドーナツ状のフロア自体もそれほど狭いわけではありませんが、やはり不安定な印象を受けるでしょう。

PCが建物に入ってすぐ、奥のエレベーターから車椅子に座った奇妙な老人が現れます。彼がワーグナー博士です。

ワーグナーは確かに老人には違いないのですが、体型や顔の表情は10歳くらいの子供にしか見えません。ちょうど子供に老人のメーキャップをしたかのように見えるのです（手の平にナンバーはありません）。その声もしわがれてはいますが、子供の発する声のように聞こえます。それと、頭の各所にジャック＝イン端子の出来損ないのような古めかしいパ

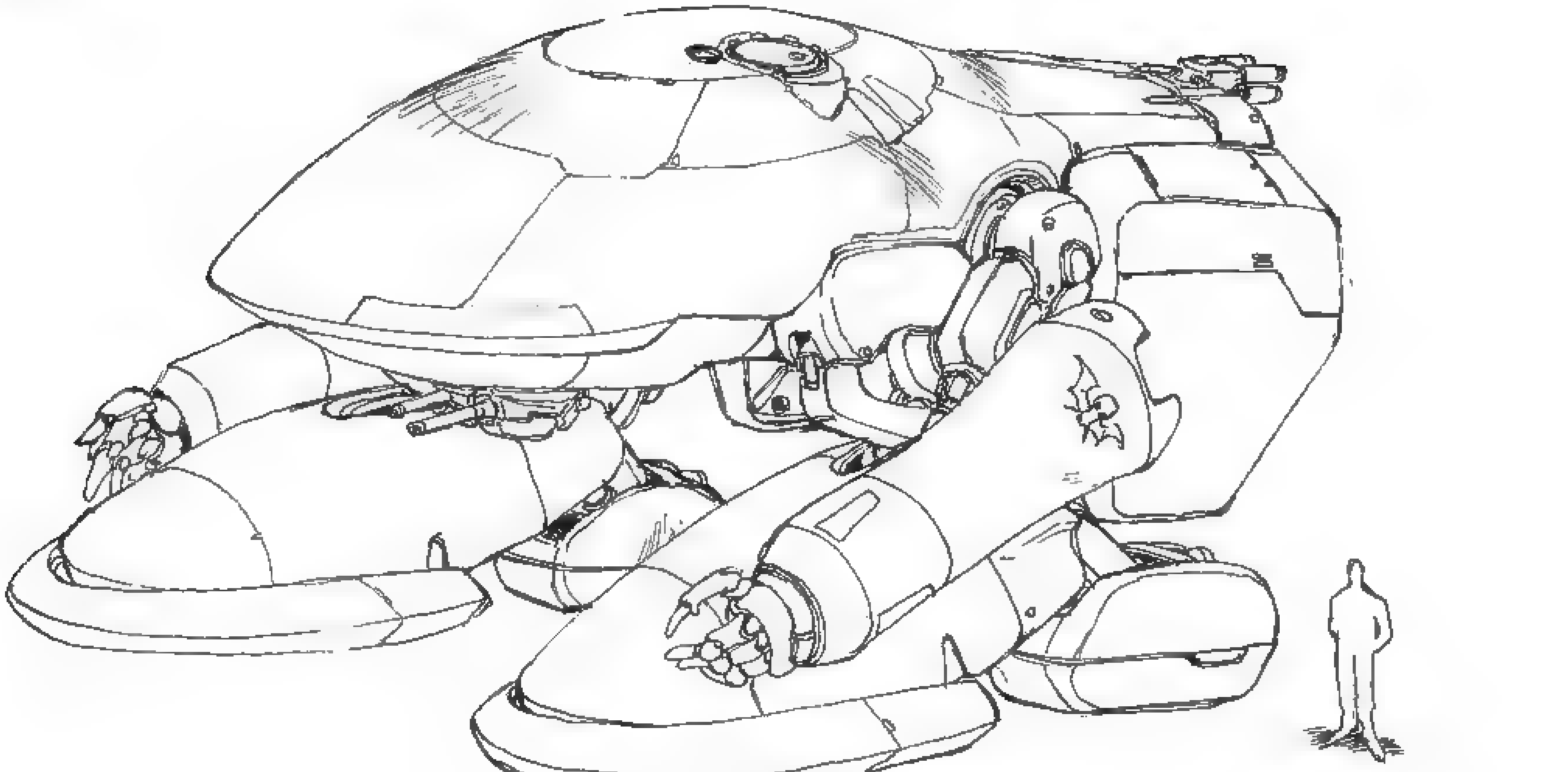


配置図



ーツをいくつもぶら下げています。
「よく来てくれたね。さあ、早く姉さんをこっちへ…」
　彼と一緒に上がってきた運搬ロボットはカプセルを引き取りにきます。PCがすぐにカプセルを渡そうとしないなら、ワーグナーはもどかしげに、
「たいしたものはあげられないけど、できるお礼なら何でもするよ」
と言います。あまりに非常識で過大な要求(10万ドルよこせとか、ロボットにタウンを襲わせろとか)をするようなら、基地内のパトロールロボットなどを使って、カプセルを奪取させてください。この場合、あとからやってきたシバタと合流してワーグナーに立ち向かうというストーリーになります。
　涙目のワーグナーがカプセルに触れようとしたとき、どこからか銃声がして、彼は肩を射ち抜かれます。ワーグナーは次の瞬間にはカプセルと共にエレベーターの中に引っ込んでしまいます。このエレベーターにPCが一緒に乗り込むチャンスはありません。
　どこかからか聞き覚えのある声が響きます。
「裏切り者め…、私は死を賭して任務を遂行しようとしたのに、お前たちはそれでもプロか？」
　軌道で命を落としたとばかり思っていたバトラーです。彼は奇跡的に救出され、シバタと共にPCのあとを追ってネオ＝アップルからここまでやってきたのです。PCたちの遭難は、軌道上の事故モニター衛星によってすべて記録されていました。バトラーから状況を聞いたシバタは、もう人に任せておく気になれず、一緒にやってきたというわけです。
　PCはただちに戦闘体勢に入るかも知れないし、バトラーに理由を話そうとするかも知れません。バトラーはPCが何を言おうとまったく心を動かされることはないでしょう。
「私はシバタに義理はない。だが、いかなる理由があろうと契約は契約だ。私は裏切ったお前たちを処分せねばならない」
　また、同行しているシバタも声を張り上げます。
「信用できるか！　やはり所詮はならず者じゃな。このわしを裏切った事を後悔させてやれ。バトラー」
　ふたりはこの建物内のどこかに既に潜伏していますが、バトラーは戦闘のエキスパートで気配を消しているし、ガラクタや箱で雑然としているフロア内では箱型サイボーグの(しかも熱を発しない)シバタがどこにいるのか、すぐに捜し出すのは難しいでしょう。バトラーはPCたち全員を相手に戦闘を開始し、シバタはその隙に貨物搬出エレベーター(人間は乗れません)に転がり込んでワーグナーを追いかけて行きます。
　PCはこの状態ではもうシバタと交渉することはできません。バトラーはPC全員を倒すか、あるいは自分が戦闘不能に陥るまで戦いをやめないでしょう。PCたちがどうしても彼と戦うのが嫌だと考えたなら、この基地から逃げ出すしかありません。GMはあとのプロットを変更してシナリオを続けます。
　バトラーとの戦闘でPCがあまりに不利なら、基地内のパトロールロボットを参戦させてください。また、逆にバトラーが不利なら、PCの何人かを地下へ誘導して戦力を分断してもいいでしょう。
　PCは彼を倒すことができるでしょうか。久しく強敵に出会っていなかったバトラーですが、もしかするとふさわしい死に場所を探していたのかも知れません。彼が倒されたとき、その死に顔は信じられないほど

バレルビートル



安らかなものです。また、PCたちはバトラーと戦わなくてよい方法を見つけることができるかも知れませんが、バトラーがシバタに銃口を向けるようなことはまず考えられません。

いずれにしても、最後の舞台はエレベーターで降りた溶鉱炉の側となるでしょう。

PCたちがシバタ、バトラーと合流してカプセルを奪還しに来たのなら、最後の舞台に至るまでの展開はまったく違うものになります。

GMがこの時点で、PCたちがシバタを裏切るつもりだろうと予測できたなら、こういう準備をしてもいいでしょう。シバタはPCたちの責任を追求し、彼とバトラーより先行して基地に向かうよう命令してきます。こうすれば、PCが自発的に基地にやってきたという上記のプロットが使えるでしょう。そうでない場合は全員で基地に侵入することになります。ここまで来たら逃げ出すことも、傍観することも許されません。

警戒しつつ基地にやってきた一行はまず表を警備している重戦闘ロボットを撃破せねばならないでしょう。無論、シバタは戦闘に参加せず、後方で見ているか、隙を見て突破するということになります。

陸戦重戦闘ロボット《バレルビートル》×6

デスフォースの兵器体系の中では戦車に相当し、一番よく見かけられるタイプの陸戦用ロボットです。2基のホバーユニットの上に重装甲ボディを載せたという形状で、ひどく短足のコンバットシェルのようにも見えますが、そのサイズは重戦車なみで、積載武装にバリエーションがあるのも特徴です(GMは武装を変更してかまいません)。ホバーによる機動性と重装甲、重武装が自慢の強敵。特筆すべき点として、傷病兵を運ぶためのコンテナがついており、これには4人までの人間が収容できます。

データ

タイプ　　　：H

REF/MV：11/30

HP　　　　：40

装甲板

（前側面）：A150/80%(チョバム系アーマー)

（後面）　：A80/60%(チョバム系アーマー)

（上面）　：A80/60%(チョバム系アーマー)

細部命中表　：

1～7　本体

8　パワープラント(CP8)

9　ホバー部(CP3：4発で停止)

0　各種兵装

搭載兵装　　：IR投光器、CSD×8またはチャフロケット、ガンランチャーまたは90mmロケットポッド、光学サイト、7.62mmLMGなど

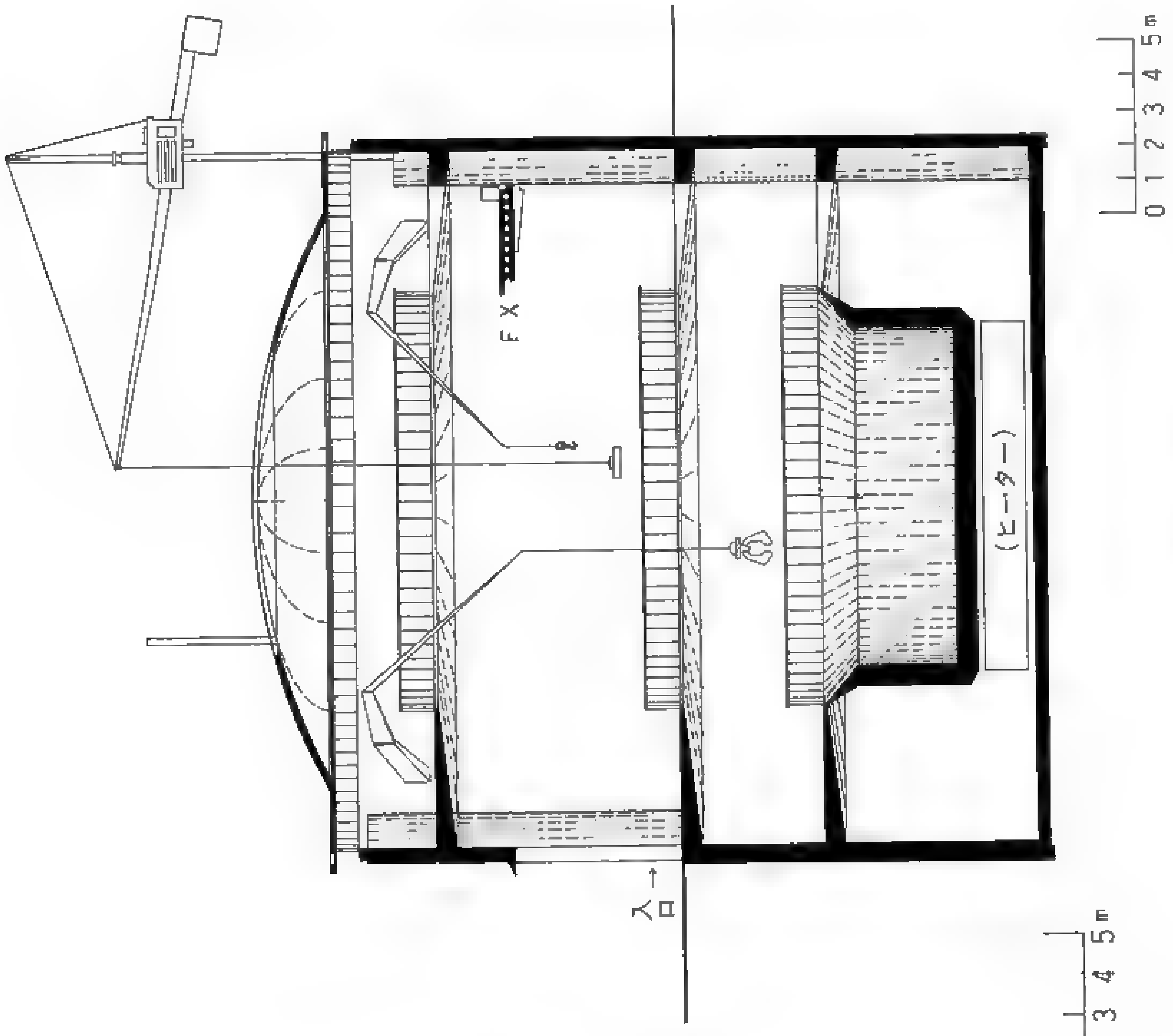
※　搭載AIは〈重火器〉、〈搭載火器〉を50%ずつ取得しています。

さて、敷地内中央の円筒型の建物がどうも基地の中枢のようです。中に入るとここがクズ鉄を処分したり、鉱石から金属を精製するための溶鉱炉であることがわかります。ここの描写は前ページの記述を参考にしてください。要するに障害物が多く、足場が悪い危険な戦場です。どうやら、この先は地下に降りるしかないようです。PCたちはエレベーターに近づきますが、突然、あちこちからパトロールロボットが押し寄せてきて、一行を攻撃し始めます。

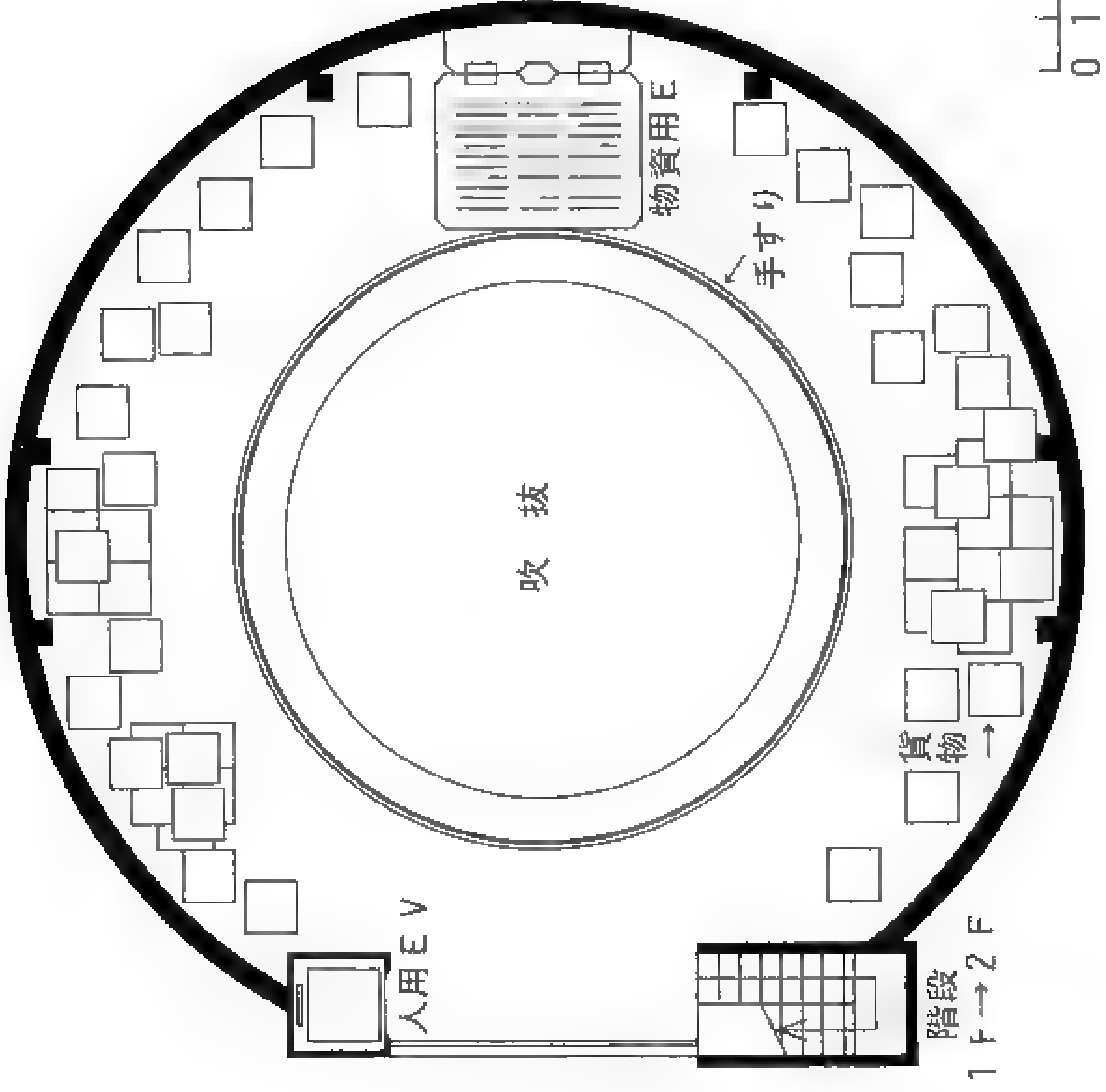
シバタは素早く貨物搬出エレベーター(人間は乗れません)に転がり込んで、地下へ一足早く向かいますが、PCたちはこのロボットを撃破しなければなりません。

基地内パトロールロボット《フィンガービートル》

デスフォースの基地内をパトロールする小型保安ロボットです。車輪で地面を走り回る、セキュリティボールタイプの安っぽいメカで、やはり質より数で押しまくるのが常のようです。このロボットの装甲は人間の防具扱いです。また、武器は距離修正のみで攻撃の成否を判定します。



溶鉱炉、断面図



溶鉱炉、平面図（1階）

出現数はＰＣの人数×３または４。

タイプ　　：Ｍ
ＲＥＦ／ＭＶ：12／6
ＨＰ　　　：4
装甲　　　：Ａ30／60％
細部命中表　：すべて本体
搭載兵装　：ソニックガン（発射回数は２回）

地下溶鉱炉のフロア

ＰＣが降りてきたとき、地下のフロアにはワーグナーとシバタがいます。ワーグナーは逃げ遅れていたところをシバタに発見されたのでしょう。ふたりともＰＣたちから見て、溶鉱炉の反対側にあり、ＰＣたちがワーグナー側についているなら、シバタがワーグナーを押し倒した状態です（ＰＣたちがシバタ側ならワーグナーが優勢です）。

このふたりは互いに相手を殺すチャンスをずっと狙ってきました。その憎しみは70年来のもので、ふたりの老体を支えてきたのはその執念だけだったのでしょう。

「さあ！　わしのアリシアを返せ！　永遠に美しい彼女を！」

「手こずらせおって！　忌まわしい殺人コンピューターめ。わしの手で地獄に送ってやるわ」

シバタの作業ハンドにはテイザーが握られています。本来、殺傷用の武器ではありませんが、高齢のワーグナーはショックで死んでしまうことでしょう。立場が逆の場合、ワーグナーは、やはり呪いの言葉を発しながら、シバタを溶鉱炉につき落とそうとします。

狙撃が得意なＰＣがいるなら、シバタまたはワーグナーを撃とうとするかも知れません。しかし、熱気を発する（湯気、陽炎など）溶鉱炉を間にはさんでの狙撃は相当に難しいものです。シバタがピンチ、もしくはＰＣがシバタを撃とうとしているとき、バトラーがその場にいたなら、シバタを助ける行動をとります。

「ふたりともやめて…」

不意に弱々しい女性の声がかかります。彼らの側にあったカプセルから死体であるはずのアリシアが起き上がっているではありませんか（カプセルがとうの昔に基地内に運び込まれていた場合は通路の奥から登場します）。

「お父さま、どうかやめて。セオドアは血こそつながっていないけど、あなたの息子でしょう？　あたしにはやさしいお父さまが、セオドアを憎んでるなんて嘘だわ。あたしの愛する弟なのよ。どうしてセオドアをかわいがってくれないの？」

シバタとワーグナーは信じられないといった表情のあと、激情をあらわにします。

「だからこそだ！　アリシア、おまえの愛情はいつもこいつに向けられていた。だからわしは…」

「姉さん！　シバタが憎くないのか？！　僕たちにあんな惨い仕打ちをしたのに！」

「あたしのたったひとりのセオドア、お父さまを憎んじゃいけないわ…。あなたはいま生きているじゃない。お父さまがあたしたちを育ててくださらなかったら、きっと焼け野原で死んでいたわ。あなたは確かにかわいそうな目にあったけど、でも人を恨んじゃだめ。生きていれば幸せは必ずやってくるって信じるのよ」

「お願いよ。もう傷つけあうのはやめて。あたしが死んでしまったのは誰のせいでもないのだから…」

アリシアの姿はうっすらとぼやけはじめました。

シバタは我を忘れ、薄れゆく姿にしがみつこうとします。

「わしが…わしが長い人生の中で唯一、心から愛したアリシア…、アリシア、行かないでくれェー！」

箱型サイボーグは足を踏み外し、燃える溶鉱炉の中に飛び込み、真っ赤に熱され、悶えながら沈んでいきました。

しばしの時が過ぎ、一同は我に返りましたが、今の不思議な現象は誰も説明できません。アリシアの入っていたカプセルの中はどうしたわけか空っぽです。隅の方にはなぜか衛星の中にあった『Good Night Baby』の音楽カセットが残されていました。

ワーグナーはこう語ります。

「シバタも僕に負けないくらい姉さんを愛していたんだな。姉さんをもて遊んでいただけだと思っていたのに。あいつはひどい奴だったけど、僕は怒りにまかせて、罪のない人をたくさん殺してしまった。シバタは僕たち姉弟を不幸にしたけど、僕は数え切れないほどの人を不幸にしてしまったんだ。姉さんが生きていたらきっと悲しむだろうな。そう、姉さんはいつも言っていた。『出会うすべての人を愛しなさい』って。　Ｃ-6・アリシアは消滅してしまったけど、僕はこの基地にある最後の資材を使って、もう一度、アリシア衛星を打ち上げることにするよ。それが姉さんの望みだろうから」

ワーグナーはＰＣたちに深く詫び、また礼を述べます。ワーグナーは賞金首と言うことになっていますが、残り少ない余生を送る彼をメガ＝シティに連行するのは酷というものでしょう。

ところで、この基地にはＰＣたちがもらえるようなものはほとんど残っていません。せいぜい、メガ＝シティに帰るための準戦闘車両（ＬＭＧなどを搭載したハーフトラック（シェルキャリアのデータを使用してください）と水・食糧、あとはせいぜい小金になりそうな旧式の電子パーツくらいです。戦闘ロボットは基地から遠く離れるとたちまち狂ってしまうので危険です。

記述のとおりに事件が終結すれば、依頼主シバタはこの世の人ではありませんし、任務も遂行できなかったので、前金以外の報酬は受け取れません。ＧＭはどんな結末になったにせよ、多大な成功時報酬をＰＣに与えるべきではないでしょう。莫大な報酬は今後のあなたのキャンペーンの話筋を狂わせる大きな原因になります。

では、メガ＝シティに向けて、また少々危険な旅を始めるとしましょう。

バトラーが生きているなら、彼は涼しい顔でこう言います。

「ここでお別れだ。俺はまた高給を支払ってくれるブタを探さなきゃならん。次に会うときも敵同士でないことを願うぜ」

アリシアの子守歌（あるいはＰＣが衛星から音楽カセットを持ち帰っていたなら他の曲も）はまた時々、受信／放送されるようになりました。

この冒険を終えたＰＣたちには、アリシアが誰のために歌を歌い続けたのかわかるでしょう。そう、彼女はきっと明日を信じて生きているすべての人々のために歌手になったのです！

END



シナリオ解説

DEEP BLUE　牧山 昌弘

作者の好み(笑)として、海洋もののシナリオで迫ってみました。

海洋ものというだけにとどまらず、テロリスト・生き別れの兄妹・パニックもの・怪獣ものと盛りだくさんの内容が詰まっていますので、GMが手際よくマスタリングしないと、中心点がぼやけてしまう可能性も考えられます。プレイヤーの好みを考えて、ひとつの要素に絞り込み、あとは雰囲気づけくらいの心算でプレイすると良いでしょう。

今回は、マスタリングのしやすさ(とページ数の関係)を考慮して、中盤までは1本道で展開するようになっています。ムロリア内部についての説明もシナリオを進めるに当たって必要最小限度に押さえてあります。

これらはすべて、シナリオを成立させるための骨子です。実際にムロリアでの生活をもプレイに織り込むのならば、もっと細かい設定をつけ加えて雰囲気を出してください。いくら未来の研究所とはいえ、人間が生活する空間でもあるわけですから想像するのも難しくはないことと思います。

ムロリアのウラニウム横流し事件について、PCたちが真相を知ることなく終わってしまうかも知れません。ム・エンヘイがなるべく隠そうとしているのですから、その方がむしろ自然な展開かも知れません。しかし、謎を残したままシナリオを終わりにするのは、シナリオクリア時の充実感にかかわります。そのようなときには帰りの船の中でム・エンヘイなり、フィッシャーなりがPCたちに説明することになるでしょう。

戦闘バランスはかなりタイトになっています。正面からの力押しではCランク以上の力がないとまず突破はできないでしょう。テロリスト掃討作戦、巨大シャコの撃退ともに、ひとつの回答にこだわらず、PCたちにいろいろと作戦を考えさせ、ロールプレイを楽しんでください。

CROSS FIRE　高平鳴海・西野康史

GMはプレイの前にいくつか注意、または考慮しなければならないかも知れません。

ひとつはこのシナリオがGMやPCの好みにより、プレイしにくい題材であるということです。最初の依頼である襲撃、この仕事はどうみてもダーティでうさんくさいのですが、PCがこれに飛びつかないことにはシナリオが成り立ちません。PCたちがどうしてもこの仕事を受けないようなら、あらかじめPCが受けやすいよう依頼内容を変え、プロットを変更しなければなりません。例えば、コンボイの襲撃を行なうのがPCではなく傭兵チームであり、PCたちは彼らを阻止するというシチュエーションです。依頼を持ってくるのはアッシュであり、NPCの傭兵がPCたちとともにアッシュに真相を問いただしに行くわけです。しかし、これではPCたちがアニーに接触するチャンスが少なくなってしまい、後半の展開が苦しくなります。別にアニーと会う(親交を深める)チャンスをもうけるべきでしょう。

もうひとつが黒幕が巨大企業であるということ。大上段に巨大組織が敵に回るとなると尻込みする腰抜けのPCもいることでしょうから、襲撃の依頼のとき、コンボイの正体は極力明らかにすべきではありません。進行のうえで敵が何者であるかはしだいに明らかになっていきますが、このケースではカーマイクルおよびテクノニクスはPCたちが何をやろうとまったく問題にしないであろうということ、また、アニーとかかわったにしてもそれは同じであることを示唆してください。

MANDARA MATRIX　桐島カブキ

シナリオの筋立ては単純で、次の場面への展開は主にNPC側から起こされるアクションによって進行します。特に誘導を行なう必要はないでしょう。シナリオとは直接関係ない情報が多く含まれていますが、必要な部分のみプレイヤーに知らせるようにして、くどくならないようにしてください。

場面場面をつないでいくシナリオになってしまいましたが、シナリオの主眼は《サイバースペース比叡山》を始めとするイレギュラーな要素の顔見せをするところにあります。トータルな意味での日本のイメージはまた違ったものになると思いますが、太平洋の向こう側に不思議な国があるという感覚をプレイヤーに持たせることができれば、とりあえずは成功です。

最後に、今回のシナリオの執筆にあたっては原稿の遅滞によってホビージャパンの武田様、高平鳴海先生を始めとする執筆者の皆様、並びにメタルヘッドファンの方々に大変なご迷惑をおかけすることになってしまいました。この場を借りて深くお詫び申し上げます。

GOOD NIGHT BABY　高平 鳴海

たまにはこのくらい大風呂敷な冒険に飛び込んでみてはいかかでしょう。

このシナリオは、PCに宇宙を体験させるべく書かれたのですが、結果としては冒険活劇の王道を行くようなプロットになってしまいました。

プレイヤー、マスターとも、めまぐるしく変わる舞台に混乱しないよう気をつけなければいけません。シナリオ自体も長いものなので、休日を丸々使って一気にやるより、各パートごとに何回かに分けてプレイしたほうがいいかも知れません。

内容についてコメントを2，3挙げておきましょう。このシナリオ内での険のヤマ場は雪原での遭難のシーンです。こうした状況は考えようでは一種のサスペンスと言えるでしょう。直接的な恐怖感はありませんが、死はじわじわとPCたちを蝕みます。彼らがどんな判断をするか見ものですし、このシーンで心理チェックロールを取り入れるのもまた一興でしょう。

シナリオのクライマックスに至るまでの展開で、PCたちが、互いに対立するNPCのどちらの味方につくかも見どころです。明らかに極悪人であるが、PCたちに直接的な害をもたらさないシバタにつくか、PCたちに苦汁をなめさせたものの、被害者であるワーグナーにつくか、このあたりはPCまたはプレイヤーのモラルに任されることになります。こう考えると、RPGには一種の心理ゲーム的要素もあると言えるかも知れませんね。

あと、ラストに登場する幻のアリシア(幽霊？)ですが、これはいささかMHの世界観からかけ離れた非常識な存在です。納得がいかないという方は、アリシアを登場させないで、例えば、取っ組みあう2人ともが溶鉱炉に落ちてしまう結末や、どちらかのNPCをヒール(悪玉)として血祭りにあげるというプロットを自作してプレイしてください。

遺棄汚垢的大地、振翅偉大的宇宙！
〈北京電脳公司〉現在招募許多〈同志〉
在一切方面我們殷切期望年轻优秀的〈企業战士〉
也許得往月面都市的护照人是您。

汚れた大地を捨て、大いなる宇宙へはばたきましょう。
北京電脳公司では、現在多くの同志を募集しています。
我々はあらゆる分野で、若く優秀な企業戦士を切望しているのです。
月面都市へのパスポートを次に手に入れるのは貴方かも知れません。
〈シティ巡回気球の求人広告より〉



メタルヘッド・モジュール

本書は“メタルヘッド”RPGのサプリメント／シナリオブックです。背景世界をフォローするサプリメントセクション、4本のアドベンチャー・シナリオセクションなどから構成されています。

1. サプリメントセクション

アングラゲームズというテーマをもとに、ダウンタウンで行なわれる3種の命がけのスポーツ、〈ボムシング〉〈モーターホッケー〉〈ゲーム〉について、ゲームルールの記述、装備品データ、セッションでの運用法などを紹介しています。これらは“メタルヘッド”のより高度な格闘戦闘ルールにもなっていますのでGMはこれらのルールを通常のプレイに取り入れることもできるでしょう。

2. イラスト・ストーリー

〈メタルヘッド・ワールド〉でワイルドに生きているある刑事の一日をフィーチャーしたイラスト・ストーリー集です。GMとプレイヤーはビジュアル面から“メタルヘッド”をよく理解でき、新たなイマジネーションをかきたてられることでしょう。

3. シナリオ：DEEP BLUE（深海からの挑戦状）

オフィシャル・シナリオとしては初の海洋を舞台にした意欲作です。といっても、とくに新ルールなどを覚える必要はなく、気軽に楽しめる内容です。ちょっと気分を変えて、古き良きレトロな特撮映画の主人公になったつもりでプレイしてみましょう。

4. シナリオ：CROSS FIRE（クロスファイア）

廃墟でのアウトドア・アクションが主体となっているシナリオですが、ドラマ要素もたっぷり詰め込まれています。全体にオーソドックスな構成で、誰でも楽しくプレイできるでしょう。

5. シナリオ：MANDARA MATRIX（マンダラ・マトリックス）

太平洋の向こうからきた謎の少女とそれを追う武装集団。実世界とサイバースペース両方に繰り広げられる壮烈な戦い。一千年の伝統と最新科学の組み合わせをお楽しみください。

6. シナリオ：GOOD NIGHT BABY（アリシアの子守歌）

ついにハンターたちに宇宙での冒険が提供されました。そして、これはストーリーの展開にしたがって、次々とバラエティに富んだ舞台が用意されているミニ・キャンペーン・シナリオでもあります。シビアな軌道上でのアクション、サバイバル、そして重厚なドラマなど、欲張りでパワー全開な冒険野郎のあなたにお勧め。


VIRTUAL CITY
—フロンティア2150—メタルヘッド・モジュール
ヴァーチャル・シティ
EAD
No.158-6

VIRTUAL CITY

FRONTIER 2150

ヴァーチャル・シティ

ーフロンティア　2150ー

METALHEAD SUPPLEMENT

“メタルヘッド” サプリメント

CONTENTS

STAFF

DIRECTOR : NARUMI TAKAHIRA
WORLD DESIGN : TEAM AGARUTA
TEXT : TOHSHI HARUKA, SEI'ICHIRO HIGUCHI, JINN KAMURO, TOSHIHIRO KAWATSURA, MASAHIRO MAKIYAMA, NARUMI TAKAHIRA & OTOMA YAMAMOTO
CITY MAP DESIGN : TAMOTSU ICHIMURA
ASSISTANT : YONETO MINAMI, SUMIO KOCHI, EIJI IWASHITA
SPECIAL THANKS : FELLOWS OF HJNET

COVER ILLUSTRATION : KOUICHIRO YONEMURA
INTERIOR ILLUSTRATION : JUN'ICHI INOUE, KANOKO KANAMORI, MIYASUMI, KAZUKI NAKAMURA & MITSUAKI SAGIRI

LOGO DESIGN : SHINJI HASE
COVER DESIGN : RIEKO TSUIKI
PRODUCE : TOSHI TAKEDA

First Printing Jan. 1993

HOW TO USE
はじめに～このセットの使い方

《メタルヘッド・ワールド》には、人々の生活の場であり、キャラクターたちの冒険の舞台でもある《メガ＝シティ》があちこちに建設されています。

世界をまたにかけた冒険を楽しむためには、背景となる場所の様子をできるだけ深く広く把握／理解しておかなければならないでしょう。

このセットは《メタルヘッド・ワールド》内のメガ＝シティのうち、世界６か所の都市をとりあげたワールドガイドの第一弾です。

いままでは、“メタルヘッド”に収録されていた北米の３つのメガ＝シティがキャラクターたちの主な冒険の舞台でしたが、このセットを使用すれば、世界各地での冒険が可能となります。メタルヘッドに親しんでくださっている、すべてのユーザーのためのエクスパンション・キットといえるでしょう。

ピックアップされた６つのメガ＝シティは、それぞれ各方面に渡って詳細な解説がなされています。

本文は、シティの概要と構造／特徴、シティ内の重要なエリア／ブロックごとの解剖、シティの総轄的なデータ、その地を本拠地とするいくつかの支配企業のプロフィールとデータ、各公安機関と軍事機関についての評価などで構成されています。

これらはシティガイドとして必要な部分ですが、ほかに、シティ内とシティ外周囲の自然環境についての記述、そして興味深いミュータントたち、個々のシティとかかわりの深い郊外のタウンも、いくつかずつ例としてあげてあります。

そのほか、その土地ごとの独特の風物、習慣、制度、組織、人物、事件‥‥etc.は適当にコラムを設けて説明してあります。

どれも有用な情報ですから、とくにGMは内容のすべてをよく読んで、プレイに活用してください。プレイヤーより詳しく知らないようでは、セッションの時に困りますよ。

しかし、マスタリングをしないプレイヤーは、このブックレットの一部だけを、必要に応じて読んでいくようにした方がいいでしょう。《メタルヘッド・ワールド》を理解したいのであれば熟読をお薦めしますが、もしあなたのGMがこの中からヒントを得てシナリオをつくったとして、地元民でなければ知らないような情報がシナリオ・クリアの鍵になっていたなら、そしてキャラクターがそれをのっけから知っていたのでは、GMもプレイヤーも面白くなくなってしまいます。

現在使用しているプレイヤーキャラクターが、ここで紹介されているシティのどれかで生まれたとか生活しているのなら、その街については詳しいはずですから、十分に内容を理解する必要があります。

しかし、旅行や仕事の都合で「外国」にやってきたのならば、降り立った土地についてどのくらい知っているかは一概にはいえません。

十分に時間があり、詳しい情報を得るチャンスがあったなら、あるいはそのシティにずっと興味を持っていたのであれば、このブックレットに記述のある事柄のほとんどは「知っている」ことができます。

また、世界の地理に詳しいとか、紛争地域を研究しているとか、ごく親しい知人がそこの出身であるならば、特定の項目あるいは特定のシティについての情報に精通していて当然です。

しかしそうでない場合、つまり遭難して偶然やってきたとか、データを検索するのに十分な時間がなかったなら、どのくらいの情報を入手できたかはわからないでしょう。

GMはどこまで情報を与えたらよいのか、プレイヤーはどこまで知っていてよいのか、キャラクターの置かれている状況でずいぶん変わります。

ただ、ブックレットの記述のほとんどは一般公開情報であり、アクセスファイバーを埋め込んでいる市民ならば、望んだときにネットワークからこれらのデータを読み出すことができるでしょうし、旅先で親切そうな人をつかまえて一杯おごってやれば、いろいろ詳しく教えてくれるでしょう。

しかし、ところどころには一般にはあまり知られていない情報もあります。これについては、文中に「行政府はこの事実を秘密に～」とか「情報通なら知っている」などというようにただし書きがしてあります。そんな場合には、GMは文を読んで各自判断し、与えてよいと思った情報だけをプレイヤーに伝えてください。

ところで、一般公開情報だけを集めてあるということは、ほかにまったく非公開な情報もあるはずです。何しろ、メガ＝シティは秘密と陰謀が渦巻く街なのですから。そういった情報については、この中でははっきりとは明かしてありません。ヒントじみた一節はずいぶん盛り込んでありますが、隠された真実については、GMのあなたが自由に考えてかまわないのです。

真実は、あまりにもメタルヘッド・ワールド離れしていたり、わざとらしいもの、仰々しいもの、つじつまがあっていないものであってはいけません（例１：支配企業幹部は全員、地球を征服しにきた宇宙人でしたとさ。例２：メタルヘッド・ワールドのすべては狂ったゲームデザイナーの妄想でしたとさ、とか）。

しかし、１本の物語を形成するだけならば、隠されたとんでもない真実は（それが当事者たちには一生の大事だとしても）、あまり世界全体には影響を及ぼさない、あるいは一見及ぼさないものです。世界は広大であることを忘れないでください。

ひとつ基準をあげておきましょう。メガ＝シティが消滅することを前提にした、あるいは消滅してからプレイヤーが行動するようなストーリーはいけませんが、メガ＝シティが消滅のピンチにさらされるようなストーリーは何10回やってもかまわないのです。実際、メタルヘッド・ワールドはそうした、明日にも滅ぶかも知れない不安定な世界なのですから。

といったところで、これからはこの１冊を手に、あなた独自のメタルヘッド・ワールドを創造していってください。

TRAVEL GUIDANCE
トラベル・ガイダンス

世界各地に点在するメガ＝シティは、それぞれ独自の文化／思想を持っており、慣習も治安もすべてが違う世界です。いくら文明が発達し、通信／交通が円滑な世界でも、各地で独特の差異が出ることには変わりありません。

MHワールドでは、基本的にシティ外への旅行はあまり一般化していません。多くの市民は、一生を生まれたメガ＝シティで過ごし、ほかの世界を見ることなく死んでいきます。

だから、シティ外旅行を初めて体験する者はたいてい、シティごとの雰囲気／価値観などの違いに戸惑うことでしょう。

ここでは、今回紹介される6つのメガ＝シティの解説に先立ち、風習の違う異国で役立つであろう情報をいくつかの項目に分けてみていきます。

1．6シティの通貨について

世界通貨はW＄（ワールドダラー）であり、どこのシティにおいてもこれが正式に流通しています。

しかし、北米以外の各シティでは、それぞれメガ＝シティ建設時より前、あるいは建設時、建設後から経済が安定するしばらくの間だけ、支配企業行政府が諸般の事情で流通させた暫定通貨が存在します。

これら暫定通貨は、オンラインマネーシステムが完全に定着した2150年代には、必要なくなったもので、正式な通貨としては認められていませんが、それぞれのシティ内の、とくにダウンタウンや難民キャンプではしばしば使用され、住人の間ではいまだに流通しています。

6つのシティの暫定通貨は以下のとおり。あわせて表記法やW＄とのレート（2150～2155年までの平均値）も列記しました。レートはW＄1を100とした場合、その暫定通貨1単位で何％の値打ちがあるかという意味です。ややこしい話ですが、例えば1新円は1.2W＄で、W＄1が現代だと100円だから、1新円は120円の価値があるのです。

なお、これらの通貨はW＄からの両替はできても、暫定通貨からのW＄両替は基本的にできません。

暫定通貨での買物

ルールブックの物品の価格はドル表示なので、レートに従って暫定通貨で買物をすると、損をすることが多いようですが、実はいつもそうではありません。

100÷レート×W＄価格で、暫定通貨での通常価格が出ますが、一般に流通している物、そのシティで多く出回っている品（そこの支配企業で生産していると思われる物）は、W＄での価格に近づくように、×1.2または×0.8してください。これはシティ内の経済機構を守るための行政府の措置です。一般消費財はW＄に近づくように安定供給されているのです。

しかし、ダウンタウンでの暫定通貨の使用は「信用」を表します。そこでしか通用しない金を使うのだから、土地の者に信用されるようになるということです。

また、取り引きの際に暫定通貨で支払われることがありますが、この場合はW＄での支払いより多めにもらえるのが普通です。取り扱いが面倒なヤミ通貨だから、その手数料として多めに支払ってくれるというわけです。あなたが土地の者なら、「支払いは暫定通貨でOK？」という申し出は受けるべきでしょう。

暫定通貨評価表

シティ名	通貨単位と表記		レート
ミレニアム東京	新円（ニューイエン）	N￥	120%
シャンカラ	ルピイ	R	60%
メガ＝ケープタウン	ランド	L	75%
セブンスヘブン	オージードル	A＄	80%
ニューブラジリア	クルザ	Q	50%
ヌーベルデルタ	エギュー	EQ	110%

2．言語

言語については、英語が国際語ですが、たいていの一般市民は英語とそのシティで昔から使われていた慣用言語の2種類で会話でき、不自由なく読み書きできます。シティ建設時にはどこのメガ＝シティも人種のるつぼと化していたので、シティ所在地近辺の違う言語を使う者もまだいるようです。

シティ内では特にダウンタウンでは慣用言語がよく通じますが、英会話くらいなら誰でもできます。英語の読み書きについては全体の60％くらいの者がマスターしているようです。ダウンタウンより生活水準の低い難民キャンプなどではもう英語ができる者はわずかで、ひどいときには、彼が属する少数部族の言語しか操れない人もいます。

慣用言語参考表

シティ名	使用されている可能性の高い慣用言語
ミレニアム東京	日本語、韓国語、中国語、アジア系言語
シャンカラ	ヒンドゥー語、南アジアと東南アジア系言語
メガ＝ケープタウン	アフリカーンス語、アフリカ地域の言語
セブンスヘブン	アボリジニ語、環太平洋地域の言語
ニューブラジリア	ポルトガル語、スペイン語、南米地域の言語
ヌーベルデルタ	フランス語、イタリア語、西欧地域の言語

3．標準生活レベル

住んでいたところより豊かなシティに来たならば、物価が高いと感じるはずです。そこで、今までと同水準の生活をしようと思えば、どのく

らいの出費が見込まれるのでしょうか。また、逆に貧しいシティは物価も安く、(あなたが多くの外貨を持ってきているのなら)楽に過ごせるはずです。

ここでは標準的な出費として、それぞれのシティでの１食あたりの食事やホテル代などを例にあげてみました。参考にしてください。

なお、このデータは必ずしもそのシティのレベルを表すものではありません。例えば、セブンスヘブンは天然資源が豊富なうえ、地元に大手の食品企業があるので、生活水準は高めでも食品は安めなのです。

"十分に贅沢"とは標準的な市民のレベルでの話です。食材をすべて天然材料にするなら、上はきりがありません。

また、それぞれの具体的メニューや宿泊施設の種類は、そのシティの雰囲気をも表していますが、全部を真に受けてはいけません。

４．空港の利用

すべてのメガーシティは亜軌道シャトルで結ばれています。どこかのシティをわざわざ経由することなく、シティどうしはじかに空路を開いているのが普通ですが、経由便ももちろんあります。

旅行にシャトルを利用するとは限らないでしょうが、いちおう、空港の様子と利用のしかたをかいつまんで解説しましょう。

よそのメガーシティに行きたいなら、シティのどこかに最低ひとつは存在するはずの宇宙港に出向きます(もちろん、ネットワークにアクセスして座席予約をすることも可能ですが、普通はあまり混雑しないので大丈夫です)。

カウンターで市民証(かアクセスファイバー)を提示し、渡航目的を告げ、料金を支払えば、旅行カードをもらうか、アクセスファイバーに旅行許可が記録されることになります。それから、シャトルの搭乗券を渡されるでしょう。

この３つの条件のどれかを満たしていない場合は絶対にシャトルに乗ることはできません。

つまり、(どこのシティでもよいのですが)市民であることがまっとうな旅行者の第一条件です。市民は市民権の交付と同時にパスポートも受け取っているようなものだと考えてください。

アクセスファイバーの偽造はできないものとされており、実際、非常に難しいので、これだけスピーディに渡航ができるのです。

搭乗料金は(ゲーム上は煩雑なので)どこに行くのでも、１回W＄5000としておきます。経由便を利用した場合、中途で降りると前途無効となります。

犯罪歴がある者には許可が降りない場合もあります。また、市民であっても個人的な理由でアクセスファイバーを埋め込んでいない者、一定以上の所得がない者、シティの定めたランキング制度である程度以上の評定を受けていない者などに許可が降りないケース、つまりは旅行できる市民が限られているシティもありますが、これはここでは説明しないことにします。何しろ制度がシティによって微妙に違うので、旅行者は注意が必要となるでしょう。渡航先から帰って来られないこともあるかも知れません。

GMはそういう場合があるということを覚えておいて、ゲームに活用してください。

例えば、紛争中のふたつのメガーシティ間、昔から犬猿の仲のメガーシティ間には空路が開かれていない場合や、紛争終了までその路線だけ運行が停止されることがあります。アクセスファイバーに敵シティに旅行した記録が残っていたら、そのシティから出られないこともあるし、スパイ容疑をかけられることもたまにあるでしょう。

GMはこうした旅先でのトラブルを常に考慮しておき、必要なときにストーリーに絡ませるようにしましょう。もちろん、プレイヤーもよく周囲の状況をみて行動しなければなりません。亜軌道シャトルの旅は快適ですが、トラブルに巻き込まれない可能性がゼロという旅行はないの

標準的な出費

ミレニアム東京

食事	最低(合成牛丼)	N￥ 4	(480円)
	標準(合成材料の定食)	N￥ 20	(2,400円)
	十分に贅沢(一部天然材料のフルコース)	N￥300	(36,000円)
ホテル	悲惨(カプセルホテル)	N￥ 50	(6,000円)
	標準(ビジネスホテル)	N￥120	(14,400円)
	ゴージャス(1流ホテル)	N￥500	(60,000円)

セブンスヘブン

食事	最低(合成ファーストフード)	A＄ 2	(160円)
	標準(ミュータントステーキセット)	A＄ 30	(1,600円)
	十分に贅沢(天然材料を多く使った料理)	A＄100	(8,000円)
ホテル	悲惨(カプセルホテル)	A＄ 40	(3,200円)
	標準(シティホテル)	A＄ 70	(5,600円)
	ゴージャス(観光ホテル)	A＄300	(24,000円)

シャンカラ

食事	最低(タンパクペースト)	R 1	(60円)
	標準(合成パンと合成カレー)	R 5	(300円)
	十分に贅沢(一部天然材料のフルコース)	R100	(6,000円)
ホテル	悲惨(路上／公園)	タダ	
	標準(モーテル)	R 50	(3,000円)
	ゴージャス(1流ホテル)	R150	(9,000円)

ニューブラジリア

食事	最低(合成ブリトー)	Q 1	(50円)
	標準(合成テキーラと合成パン)	Q 8	(400円)
	十分に贅沢(標準食に２品の合成おかず)	Q 20	(1,000円)
ホテル	悲惨(駅のホーム)	タダ	
	標準(民宿)	Q 30	(1,500円)
	ゴージャス(観光ホテル)	Q500	(25,000円)

メガ＝ケープタウン

食事	最低(合成パンとおかず)	L 5	(375円)
	標準(合成材料のセットメニュー)	L 30	(2,250円)
	十分に贅沢(一部天然材料のフルコース)	L500	(37,500円)
ホテル	悲惨(不審者留置場)	罰金L300	(22,500円)
	標準(ビジネスホテル)	L100	(7,500円)
	ゴージャス(安全なホテル)	L800	(60,000円)

ヌーベルデルタ

食事	最低(合成フィッシュ＆チップス)	EQ 1	(110円)
	標準(合成ワインかティー＆合成ランチ)	EQ 10	(1,100円)
	十分に贅沢(一部天然材料のフルコース)	EQ 300	(33,000円)
ホテル	悲惨(カプセルホテル)	EQ 40	(4,400円)
	標準(ビジネスホテル)	EQ 90	(9,900円)
	ゴージャス(1流ホテル)	EQ 500	(55,000円)

です。

あとは、だいたい20世紀現代の国際線飛行機の乗り方と同じです。わからないことがあれば、そのあたりを参考にするとよいでしょう。亜軌道シャトルは20世紀の旅客機と同じ役割を果たしています。搭乗手順や方法などは一度決まってしまえば、大きく変更されることもないということです。

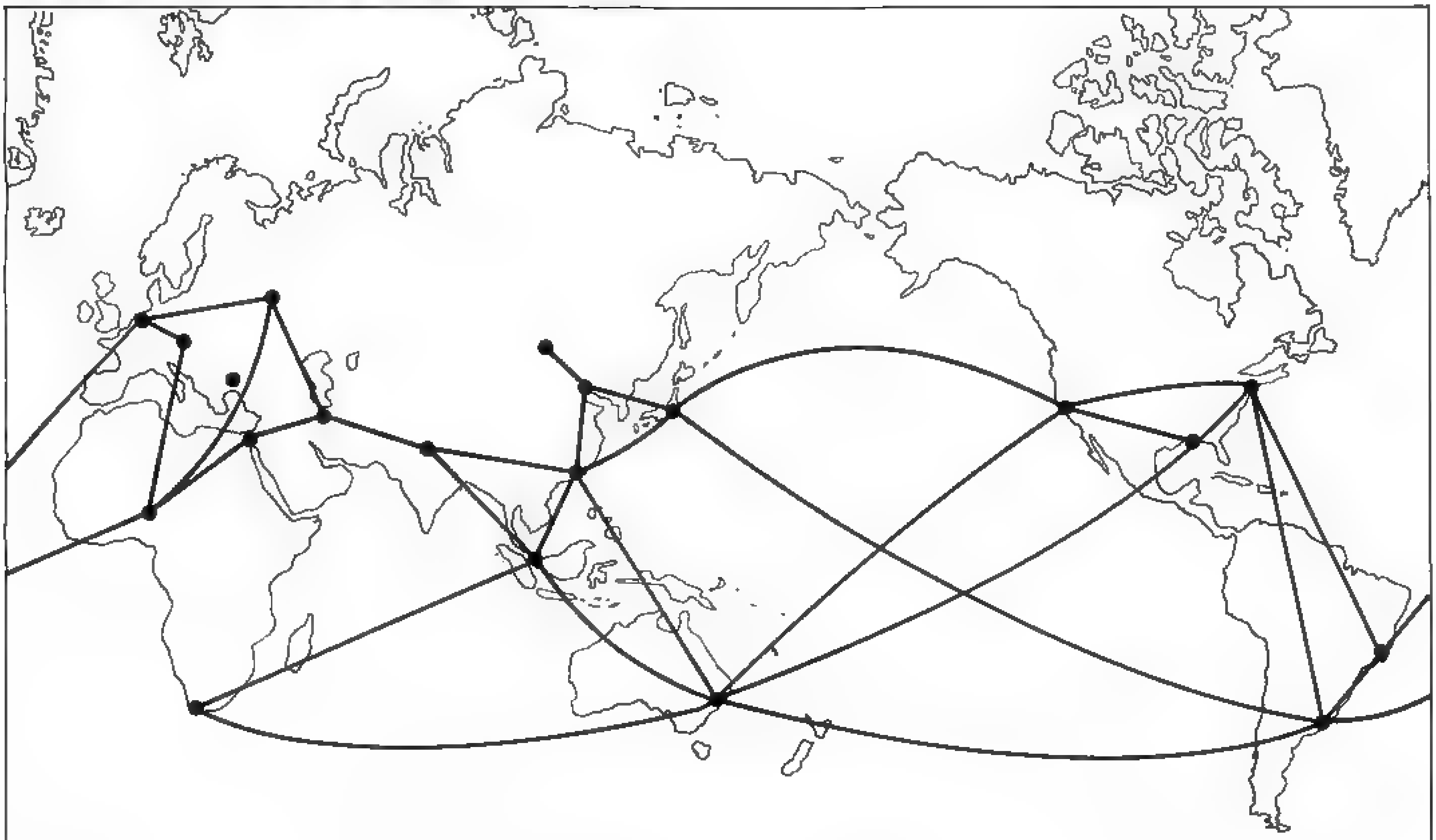
さて、搭乗券を受け取ったら、ハイジャック防止のセキュリティチェックを受け、出発ゲートの待ち合い所でシャトルを待ちます。チェック体制は甘く、護身用拳銃やナイフ程度なら持ち込みは許されています。もちろん、大型銃器や爆弾など、どう見ても護身用の武器でないなら取り上げられ、場合によってはこれらは返ってきません。

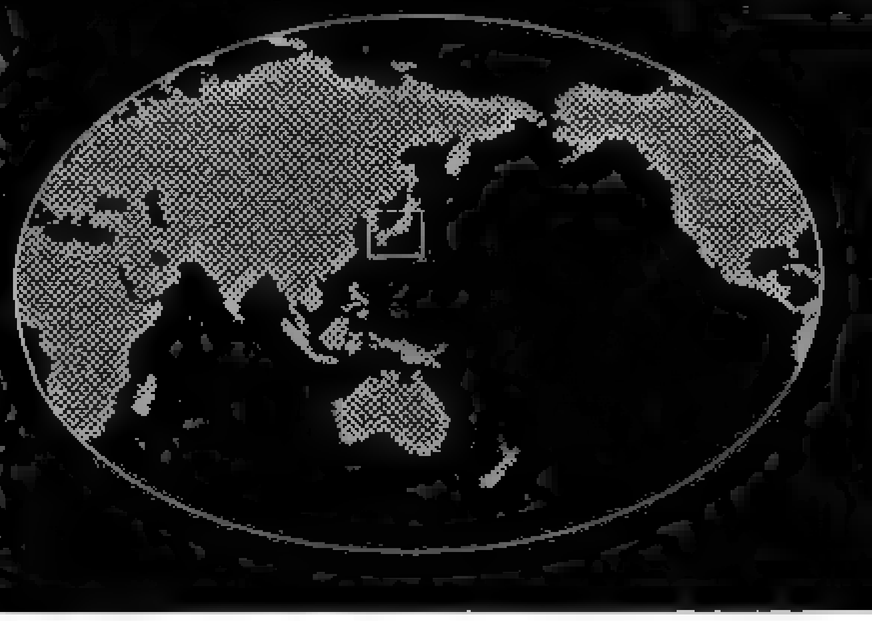
また、手荷物の持ち込みは原則として1個だけで、そのほかの荷物は貨物として預けます。シャトルの貨物庫に積み込まれた客の荷物は、目的地到着後に返されます。

検疫について。通常はなきに等しいのですが、対象地域で新しい病原菌が発見されたり、伝染病がひどくはやっていたりしたら、厳重な検査を受けさせられ、それにパスしないと空港から出られません。

密輸は厳しく罰せられます。その制限品目はシティによってさまざまなのでここでは説明できませんが、禁制ドラッグや、旧世紀の価値ある遺物、木製品、貴金属類、核兵器などは持ち込み／持ち出しを控えた方が無難でしょう。

亜軌道シャトル路線図





MILLENNIUM TOKYO
ミレニアム東京

シティ概要

20世紀から22世紀現代まで、日本人のマネーパワーに衰えはなく、またシティの復興もかなり早く、そしてその繁栄ぶりは衰えることはありませんでした。

ミレニアム東京は世界経済の一翼を担う有力メガ＝シティで、MADE IN TOKYO製品神話はいまだ崩れ去っていないのです。さらに、東京の支配企業はいずれも月面都市において非常に大きな力を誇っているとも伝えられています。

シティの素性について、ミレニアム《東京》と俗に呼ばれてはいますが、その実体は旧東京都だけにはとどまらず、京都／大阪～福岡までを超幹線で結んだ、複合メガ＝シティです。つまり、ミニサイズのメガ＝シティを交通路でつなげた連合都市がミレニアム東京の正体なのです。こうした複合形態のメガ＝シティは、世界でも珍しい例というわけではありませんが、シティの端から端までの長さについてはかなり大きいほうでしょう。

日本列島もカタストロフの被害をまぬがれることはできず、とくに関東は戦災や地震によって回復不可能と思われるほどのダメージを受けました。また、旧中部・近畿地方は内戦によりほとんどの地方都市が廃虚と化し、復興される見込みはありません。

現在、メガ＝シティの範囲からはずれている地方—北海道・東北・東海・中部・中国・四国・福岡以南の九州、沖縄なども悪化した自然環境や物資流通機構の不備による住みにくさ、または自然保護区として指定されていることから、ほとんど無人地帯と化しています。

メガ＝シティ建設時の基本コンセプトのひとつが、旧大都市を基盤にした復興だったわけですが、ミレニアム東京もこれに忠実に、旧東京、旧京都、旧大阪、旧福岡のみに限定して、復興／再開発計画が立てられました。

ミレニアム東京はメガ＝シティとして機能的な特徴を有していると評価されています。旧世紀ではひとつひとつ大都市として存在していた各ブロック／エリアが、ミレニアム東京内ではそれぞれ別の必要不可欠な役割を有しているのです。これらは、微妙に意見を対立させながら同時に協力して、ひとつのメガ＝シティを活性化させているようです。

ミレニアム東京は、東京ブロック（シティ内での呼称は東京区）、京都／大阪ブロック（京阪区）、福岡エリア（福岡区）に3分されているだけで、ほかのメガ＝シティのように広い範囲にブロックやエリアが連なって存在しているわけではありません。

それぞれが旧都市の範囲内だけで完成され、都市設計技術が進んでいることもあって、敷地面積を見れば非常にコンパクトな印象を受けます。各区内にはさらに工業区や商業区、住宅区、スラム街が存在し、セキュリティゾーンもブロック内で細分化されています。

ミクロ視すればメガ＝シティ構想からいささかはずれた旧態依然のシステムで運営されていることがわかるでしょう。いかにも、総合的な視野に立って物事を見られない日本人が設計した都市であると評価できるかも知れません。

では、それぞれのブロック／エリアを解説していきましょう。

東京ブロック

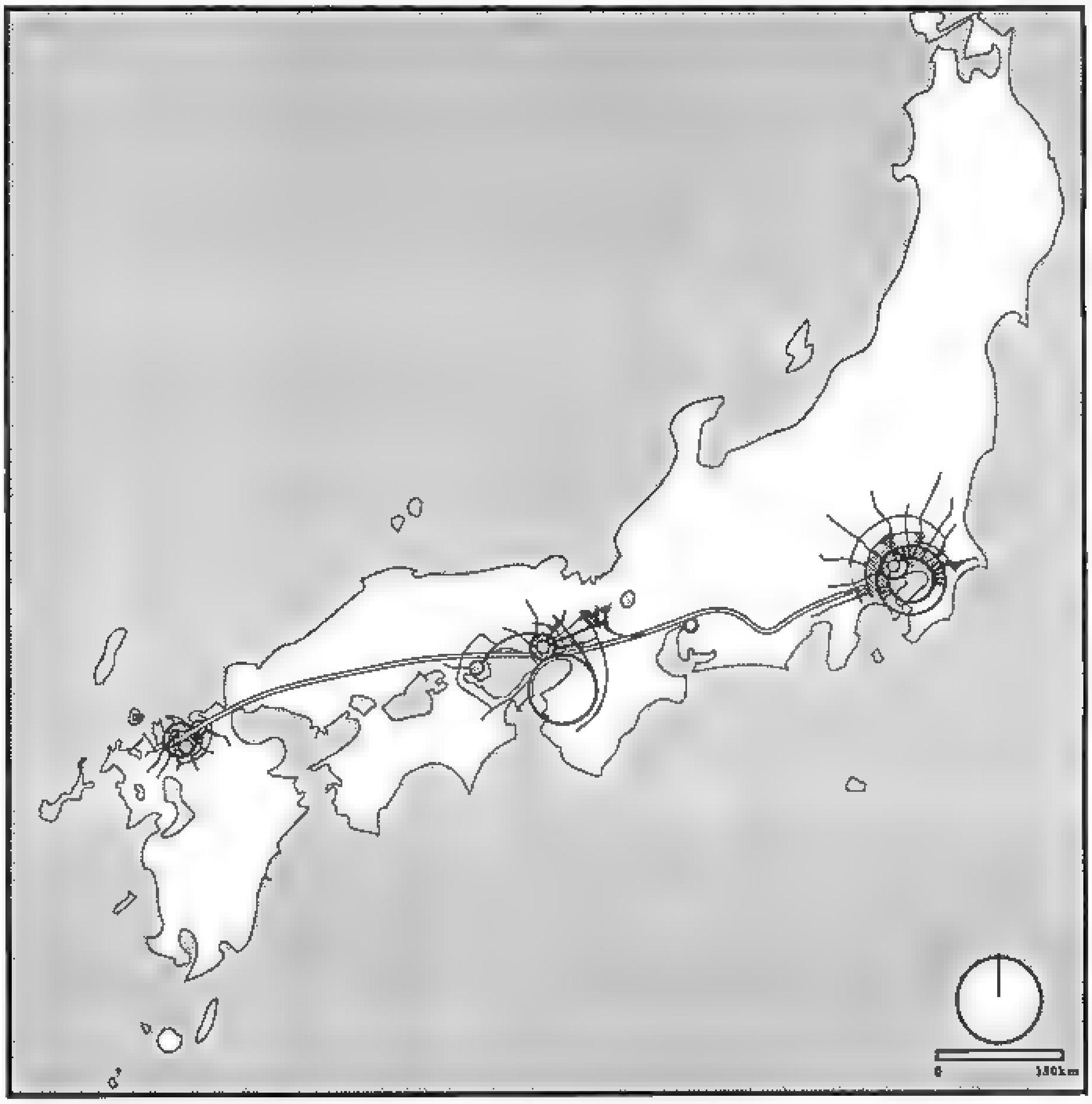
ミレニアム東京では「中央ブロック」という存在は否定されています。東京は名実共に旧日本国の首都であり、政治／経済／文化の中心でした。その役割は今でも変わっていないのですが、21世紀末に日本政府が機能しなくなったときから、ほかの地方都市の発言力／自治能力は大幅に向上してきています。



MILLENNIUM TOKYO

シティデータ

- 公式名称：日本列島再開発都市連合
- 俗称：ミレニアム東京
- 範囲：旧東京湾岸～京都・大阪～福岡までを幹線交通路で結んだ複合都市
- 中央ブロック所在地：東京ジオフロント（非公式）
- 人口：7000万（東京4000万、京都1000万、大阪500万、福岡1500万）
- 都市機能中枢：複合ＡＩ《高天原（タカマガハラ）》

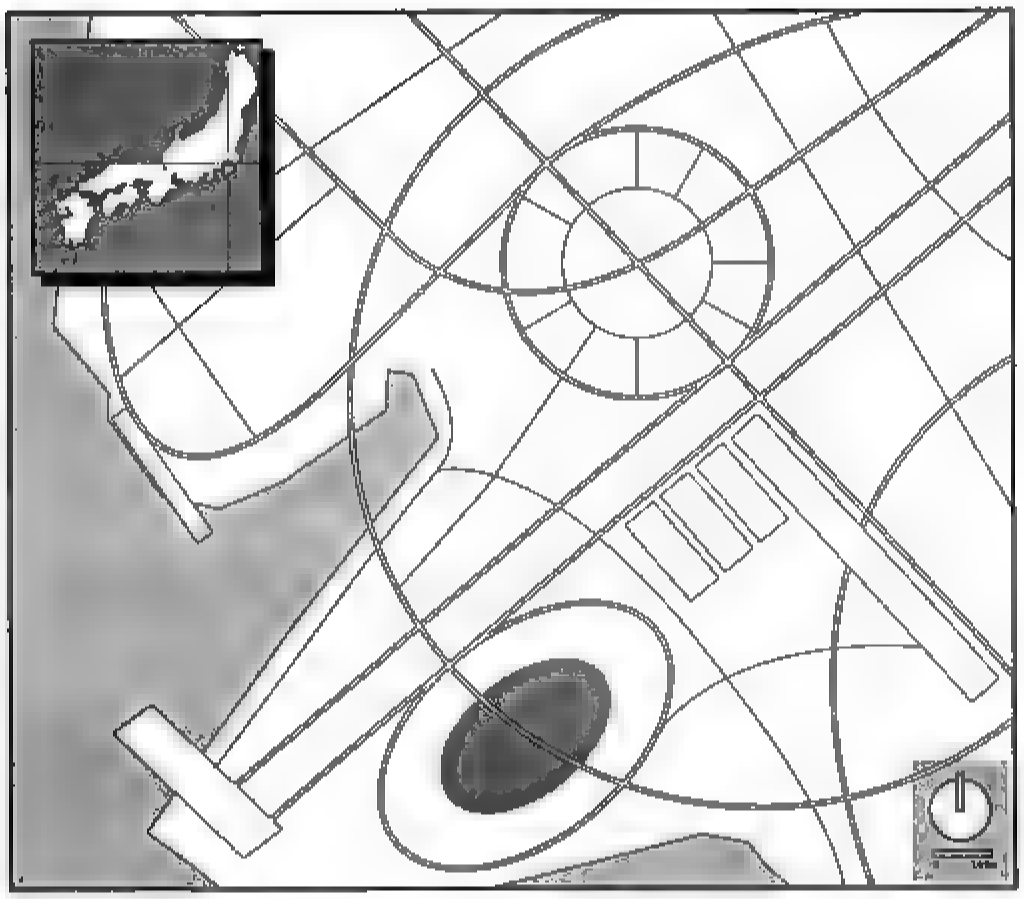


YOKOHAMA TOWN

別名ベイフロント。街の中央につくられた研究施設群“ベイ＝ラボ”のほかは昔ながらの街並みが再現されています。

海に張り出した人工島は“港に囲まれた島公園”、ベイ＝ラボから北に向かうストリートが中華街、南に向かうストリートが有名なドラッグ街、海岸の南北のストリートは、暗黒街“ヤクザ・アベニュー”です。





CHIBA TOWN

宙港があるため、エアフロントとも呼ばれています。

実際には、宙港は市街地から北東方向の内陸部にあり、チバからはけっこう距離があります。

港から内陸に続く２本の目抜き通りが、有名なサイバークリニック街、南にある楕円形の構造物は人造動物公園、つまりロボットの動物園です。

東京の名所

旧新宿副都心〜旧山手線沿線:

ビル街は大地震で倒壊し、かつての繁栄が嘘のようです。いくつかの戦争や内戦を経て、また疫病《新宿チフス》の流行で、一時は無人化したこの街には多くの危険なミュータントが棲みついてしまいました。

しかし、いまでは周辺部にまばらながらダウンタウンが形成されています。このブラックマーケットはとくにヤバい物品だけが流通する泥棒市として知られています。この中でもアキハバラ・チップ街はコンピュータ関係用品が安いブラックマーケットとして有名です。

また、旧歌舞伎町のエンジェル・ロードには多くの娼館が立ち並んでおり、これも名所といえるでしょう。

インセクターが初めて実戦投入されたことにちなんでいるのか、廃虚を利用したアングラなブラッディゲームなども盛んです。

旧千葉市:

千葉、横浜はベッドタウンとして再開発が始まっていますが、千葉には亜軌道シャトルの空港があり、空の玄関口としても有名です。

世界に輸出される工業製品を生産する工業地帯が広がっているのも千葉の特徴です。

また、世界的に有名なチバ・サイバークリニック街というサイバー手術屋が立ち並ぶストリートがあり、いつもにぎわっています。

旧横浜市:

状況は反対側の千葉と同様。このあたりは同じ地上でも都心よりははるかに住みやすいようです。

横浜には多くの研究施設が集中しています。本来、研究施設はジオフロントにあったのですが、事故に対処しやすいという理由でこちら側への誘致が行なわれたのでしょう。研究施設街のおひざもとということで、ヨコハマ・ドラッグ街というドラッグ専門店街も有名です。

船舶の往来は福岡が主となっていますが、横浜も港としての価値はいまだに失われていません。

ミレニアム東京という俗称 東京は世界に聞こえた国際都市だったので、ふつうはこう呼ばれていますが、ほかのブロックの住民はこの俗称さえ口にしません。

それでも、現実に東京ブロックはメガ＝シティ全体の心臓部であり、二層構造の都市景観を持っています。ひとつは地下に建設されたジオフロント部、もうひとつは地上の旧市街部および東京湾人工島です。

ジオフロントについて、これは大震災の教訓から学んで、22世紀になってから本格着工された《地下新都心》であり、文字どおり地下につくられた大都市です。その最大面積は２平方キロメートル、最深部は450mにも達していると言われていますが、地の底は超ＶＩＰの居住区、そして都市機能ＡＩなどの所在地であり、行政府は正確な深さを公表していません。公式発表では15階層からなる階層都市で、各フロア内には最高20mまでの建築物が建てられ、縦横に各種交通機関が完備した先端技術の結晶ともいうべきハイテク都市なのです。

ジオフロントは13〜15階層までがパーフェクトセキュリティゾーン、４階〜12階まではプライマリーセキュリティゾーンで各種官庁、企業施設などで形成されています。地下１〜11階までは一般ビジネス街、市民の居住区などですが、地表に近いフロアにはスラム化した地区も一部あります。東京では富める者ほどどんどん地下に潜っていくのです。

都市機能と（月面に移住していない）権力者が集中する最深部に無断で潜入することは物理的に難しく、この保安という面ではほかのメガ シティより進んでいるといえるでしょう。

地上の旧市街は、バベル期からいままでまともな復興計画は立てられておらず（都市計画予算は金喰い虫のジオフロントに吸い取られてしまったのです）、ダウンタウンや貧民街が大部分です。

東京区の管区としては東京湾岸全体が指定されており、最近では旧横浜市から千葉市まで中級市民の住宅コロニー、要塞のように完全な警備の行き届いた金満家の豪邸／別荘がつくられ始めています。増え始めた人口がジオフロントで収容しきれなくなっている証拠でもあるし、やはり地下での生活は息が詰まるということでしょう。

東京で最悪な所は、前世紀にスマートな貿易地区として、また副都心機能として栄えた人工島《東京グランドポート》です。ここは俗に「浮島」と呼ばれ、いまやアウトローだけが隠れ棲む悪魔の島となっているようです。その入口は治安警察によって常に封鎖／パトロールされていますが、しばしば解き放たれた野獣のようなバンデットが旧市街を襲うこともあります。ジオフロント部がほかのメガ＝シティよりずっと平穏な分、地上の治安の悪さは世界でもトップクラスでしょう。

京都・大阪ブロック

ほかのシティになぞらえれば、こちらは副中央ブロックということになります。東京ブロックはこのメガ＝シティの頭脳または心臓部に相当する部分ですが、ここは雑多な役割を背負っています。旧京都と旧大阪は距離的に近く、ひとつのブロックとされましたが、あらゆる面でこの二都は性格が違うのです。

京都ブロック

聖京都自治区というのが正式な呼称です。ここは、新旧多くの宗教の総本山たる宗教都市であり、各教団の私兵組織の基地であり、この島国の歴史が唯一保存されている記念都市でもあります。

京都は列島でももっとも天変地異／戦争の被害の少なかった都市のひとつで、さらに有力な地元の指導者の存在もあって、メガ シティを形成する小都市として、しかも唯一自治区として参加が許されました。

ミレニアム東京全体を宗教色が濃い、神秘なシティだと考えている人もいますが、これは実は京都の存在が生み出した誤解なのです。

各教団はその勢力に応じて、シティ内の土地を分割囲い込みし、数100区あるそれぞれが自由に「自治」を行なっています。都市設計に始まって、立法／行政／司法すべての方針が自治区境界線ひとつこえるごとにまったくバラバラなので、このセクションで都市構造を説明していくことはできません。また教団どうしはしばしば抗争を起こし、そのたびに勢力ゾーンが増減するので、京都の景観は常に変化し続けています。

めいめいの教団は有名な史跡などを拠点として指定し、周囲を教区として囲うことが多いようです。なかにはまわり全部が高い塀で囲われ、何をしているのやらまったく外部の者にはわからないという教区もあり、非常に不気味かつ神秘的です。しかし、史跡を完全な形で保存し、（そんなものがあればの話ですが）後世に伝えるという点では評価できるのかも知れません。

京都に住む市民は、ほとんど全員が何らかの教団の（自分が生まれた教区、もしくは自分が居住する教区の）教徒であり、日夜、教団への奉仕活動に務めています。奉仕活動は伝道活動や異教徒の排斥運動にとどまらず、教団をバックアップする企業体で働いたり、教団の利益を守る私兵組織に参加するという実務もあらわしているので、それぞれの教区は、「結束の堅い地域住民で構成されたゲゼルシャフトである」と定義できるでしょう。

教区どうしの抗争は絶えることはなく、非戦闘員がそれに巻き込まれるのも日常茶飯事です。確かに犯罪は少ないのですが、街を歩いていて凶弾に倒れる確率はほかのメガ＝シティとそう変わりありません。

教区のなかでも有力ないくつかは、世界に対して経済力／軍事力を行使でき、外政を司る東京首脳部も京都の意志を無視できないのが現実です。

大阪ブロック

大阪は京都を追い出された（または脱出してきた）自由市民の安楽の地です。教義に縛られた京都の少年／少女が一度は夢みるのが、「浪速の土を踏むこと」だそうです。

旧堺市～神戸市に至る海岸線がもっとも栄えている地区で、そこから旧大阪府中心部までは商業区、住宅街、ダウンタウンが雑然と存在しています。

ただし、現実の大阪はミレニアム東京のなかでもっとも開発が遅れ、行政面からも軽視されているブロックです。

都市計画当初は大阪は副中央ブロックであり、東京ブロックに次ぐ副都市機能が置かれる予定でした。が、東京都市機能が安定した環境にあること、福岡が重要な交易地となったこと、もともと大阪に住んでいた人々が企業による管理を強く拒んでいたことなどから、計画は事実上破棄され、福岡と東京を結ぶ中継都市としてのみ生存が許された形になったのです。

しかし、ここはもともと人口密集地で、途中まで都市計画が進んでいたこともあってか、メガ－シティを構成する１ブロックとして、何となく今日まで存続しています。

街を眺めた者は全体的に未完成な印象を受けるでしょう。途中で建設が放り出されたハイテク建造物と交通路がいたるところにあり、シティ全体が歓楽街というかダウンタウンといった感じです。ここはほかのメガ＝シティのように厳密なセキュリティゾーン指定がされていません。シティ間を結ぶ幹線とわずかに存在する拠点は別ですが、それ以外のエリアは形の上では区分されていても、さほど意味がないので誰も守らないのです。

善良な市民と無法者が平均的にシティ全体に散らばっており、人口密度も低目なので、結果的にほかよりやや治安がよく、住むのにまずまずな環境を形作っているといえます。背後の京都の存在もあって、この自由都市的雰囲気がよりクローズされているのでしょう。大阪は、ミレニアム東京のなかの「空白地帯」と呼ばれることもあります。

大阪ブロックの気風や環境からくる大きな特色は、ここが個人で何かを始めるのに適した場所であるということでしょう。行政府（＝支配企業）の目が行き届かず、しかもそれほど危険ではないという不思議な所なので、小金を貯めて店を出したり、犯罪シンジケートの組織づくりを始めたり、まわりに気を使わずに小さいことをやるのならぴったりなのです。

京都にとって、大阪は私兵や教徒の補充地であり（そのため子供や若者がひんぱんに誘拐されるという悪い面もありますが）、戦場でのチャンスを狙うバウンサーにとっても仕事が入りやすい場所だし、治安が悪くないぶん、取締りもゆるやかなので、ほかのブロックにいられなくなるほどの大悪党や国際テロリストの休息の場としてもよく利用されます。ただし、あらゆる意味で注目されない場所でもあるので、善行であれ悪事であれ、派手なことをやるのにはぜんぜん向いていません。

大阪のもつもうひとつの特色として、娯楽や食などの市民文化や風物をほかのブロックより先取りする傾向が挙げられるでしょう。心に余裕のある大阪の住民は新しい遊びや食い道楽を極めるのがうまいようです。

福岡ブロック

アジア地域に存在するいくつかのメガ＝シティどうしは海運が盛ん（このためアジアの海洋汚染は激しく、非難の声も高いようです）で、世界的に勢力の強いミレニアム東京はその中心地となっています。

こうした状況下で福岡は貿易港としての役割を担っています。特に、東京が経済支配しているＥＱＳ（注１）からの大量の物資（注２）を受け入れたり、そのほかアジアの近隣メガ－シティとの交易、アフリカや中南米への膨大な数の兵器の輸出もここから行なわれているのです。

都市は、大げさに埋め立てられた港湾部と旧福岡市の一角を再建した内陸部のふたつに分けられます。

港湾部は港施設や倉庫街、そして船員のほか密輸業者や海賊がたむろするデンジャラスなダウンタウン、同じく大規模なブラックマーケットなどで形成されており、内陸部は逆にほぼ全域がハイレベルなセキュリティゾーンに指定された高密なビジネス街です。

港湾部ではブローカーたちがダーティな商取り引きを、内陸部では企業マンたちがクリーンでスマートな商取り引きを行なっているというわけです。距離は短いものの福岡から密輸品を大阪や京都、東京まで運ぶ運び屋は仕事に困ることはありません。まっとうな商取り引きがなされた物品は幹線交通路で東京まで運ばれます。

福岡の住民はそのほとんどが広大な港湾部に住んでおり、ビッグチャンスを狙っています。実際にここで大きな商売をして儲けた者も多々おり、企業の支配下にない密輸カルテルや大規模な犯罪集団も幅をきかせています。港湾部は彼らの資本力で、行政府からひとり歩きしているといっていいでしょう。

いっぽう、エグゼクティブたちはせせこましい内陸部の高級住宅街に住んでいますが、彼らがここに永住することはまずありません。上司に認められれば、この楽しみの少ない港町を離れ、ほかのブロック／ほかのメガ＝シティに赴任していってしまいますから。

ところで、ミレニアム東京は東京区のジオフロント部だけが唯一完全に計画的に建設された街であり、ほかの京都、大阪、福岡は都市計画が途中で挫折したか、完成後に変化を遂げてしまった街です。これらは設計技術面でとくに秀でているとか、珍しいといったところはありません。大阪は計画が挫折した街だし、京都は教団どうしの抗争で機能が無視された無計画な街になってしまいました。福岡も設計時点で港湾部がこぎれいなビジネス街になるはずだったのですが、結局内陸部にその機能が移されています。

壱岐の軍事タウン

このあたりの海域は海運が盛んで、輸送船を狙う海賊も数多く出没します。歴史の陰に一度は引っ込んだ海賊ですが、個人レベルでの武装が比較的容易なメタルヘッド・ワールドでは、小型船舶やホバークラフトなどに重火器を搭載したアウトローが派手に暴れ回っています。

これらを取り締まるのは企業体から派遣された私設海軍ですが、ほかに《マリンブラスター》と呼ばれる、武装艇を所有したハンターが雇われることもあります。しかし、傭兵は金と気分しだいで、密輸や海賊行為も行なうものです。また、ほかの臨海メガ＝シティの海軍も、政治的な理由から輸送船団や福岡そのものを攻撃することもあるでしょう。

そこで、最近、壱岐には海域パトロール／シーレーン防衛を目的とした軍事基地がつくられました。ここには常時多くの戦闘艦／戦闘艇が寄港しており、また船員のための地上施設や、小規模なビジネス街までが完成しつつあります。島自体にも多くの警戒／戦闘設備が張り巡らされ、要塞化していることから、《軍艦島》という俗称で呼ばれています。

複合AI　高天原

高天原は驚くべき数(公式発表で800万機ほど)の単機能型ＡＩで構成されています。ほとんどが東京の地下に集中して配置されていますが、ほかのブロックにも数10万機ずつ配置されています。

これらのＡＩは１機では特定の任務しかこなすことができないＣクラスＡＩですが、実際に稼働するときは、仕事の内容や難易度に応じて、数100～１万機が連動し、もっとも適切で効率のよいハイレベルＡＩとして機能するよう特別に設計されています。

このときに高級ＡＩ特有の疑似人格も発生しますが、それを形成する前段階の個々の単機能ＡＩは人格を持たない部品にすぎず、反乱を起こす確率が非常に小さいと言われています。ちなみに頻繁に行なわれる特定作業時に発生する連鎖パターンに「アマテラス」とか「スサノオ」といったニックネームがつけられているのは有名な話でしょう。

エンジニアはこのシステムを「現時点でもっとも進んだ形のＡＩ」として設計したようですが、メンテナンスは大変だし、同じ機能を持つＡＩがひとつとしてないため、どれかの単機能ＡＩが故障するとまったく使いものにならなくなる可能性がある、という２つの問題点を残しています。

港湾部は酸性化した海水にさらされ、だんだん崩れさろうとしていますが、そこが無法者の巣窟と化しているので、行政府は港湾施設以外のエリアの修復計画はまったく立てようとしません。だから、港湾部の住人たちはしだいに内陸部に向かって新たなダウンタウンを形成しつつあるようです。

注1　ＥＱＳ：エクエンタル＝スプロールの略。マレー半島に建設されたメガ＝シティ。

注2　大量の物資：鉱工業産物、半完成の電子部品や工業製品、わずかながら農産物など。

公安機関

１．警視局

・ディビジョン：共同出資

・構成：ポリス、ＣＢＴ、ＭＧＰ(海上警察)

・プロフィール：

警視局はミレニアム東京全域を守る、いわば総合警察組織であり、市内／海上／幹線交通路などすべての要所を常時ガードしています。ミレニアム東京は非常に複雑な住民構造の上に成り立つメガ＝シティなので、警視局は各ブロックにおいて分割経営／独立採算されているのが特徴です。

つまり、その土地ごとに有力な団体が、高いパーセンテージで出資して経営されており、その組織構成や装備も土地柄によってさまざまだということです。例えば、福岡区なら最大の出資者は猿紅財団であり、ＭＧＰ要員がほかの区よりずっと多いでしょう。

パトロールロボットは多脚型の《Ｍ７麒麟》がもっとも優秀です。

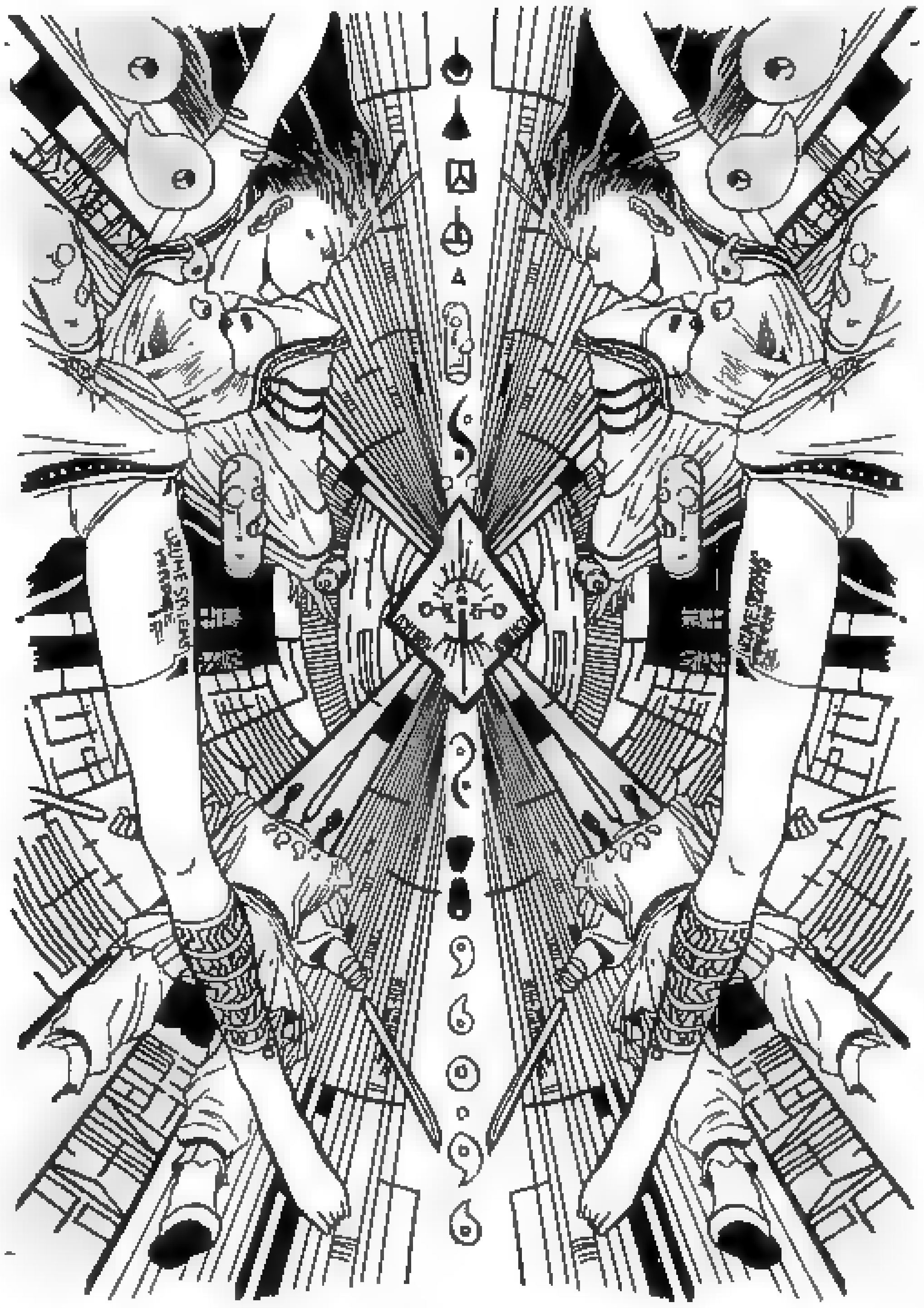
２．ALICE

・ディビジョン：アスカ技研

・構成：ＣＢＩ、ＳＷＡＴ

・プロフィール：

"ＡＬＩＣＥ(Anti Low-Intensity-Conflict Elements：対低強度戦部隊)"はアスカの有する総合カウンターテロ部隊です。ネオ＝アップルのバルキリー部隊やニューロピアのＮＧＳＧ９をモデルに組織された部隊ですが、より大規模ですし、機能的で戦闘的な集団と評価されています。



数々の新兵器／秘密兵器を所有しており、実力もさることながら、バルキリー部隊並みのカリスマ性をも備え持つ、理想的なエリート部隊といえるでしょう。

特色としては、ハンターなどの優秀な外部スタッフを積極的に起用するということでしょう。それとＭＳ(男性部隊)、ＬＳ(女性部隊)など実戦部隊がどういうわけか性別で分けられているということです。

３．極東電網監査局

・ディビジョン：猿紅財団

・構成：ＡＨＰ

・プロフィール：

電子関係に強い猿紅はＡＨＰを経営しています。表向きは割合優秀と評価されるこの組織ですが、2149年の『土御門少佐暗殺事件』では、ＡＨＰの捜査官数10名が産業スパイとしてハッキング行為をしていたことが発覚し、信用を失いました。

しかし、どこのＡＨＰでも、スポンサーの都合によるこういったハッキングは行なわれているはずです。

ところで、極東電網監査局にはもうひとつ、その本来の任務とは違う点で話題というか評価されているところがあります。

それはこの組織内の１セクションである監査局音楽隊の功績です。

極東電脳監査局の５代目の局長だった古宮準は若かりしころ、音楽家

支配企業

1．アスカ技研

・専門分野：食品・薬品・生体工学など
・公安機関：ＡＬＩＣＥ
・軍事機関：出資のみ
・プロフィール：

ミレニアム東京の支配企業としてはもっとも歴史は浅いのですが、ほかの２社が宇宙開発をメインとしている間に地球市場を奪った、急成長株の企業です。

東京に本社を置き、このシティ内では（ということは世界的にも）現在のところ非常に優勢な企業です。精神をバックアップするドラッグの製造では世界一のシェアを誇っており、ジャパネスクなネーミングがなされた一連の製品は有名でしょう。

京都の有力教団との表だった癒着がない企業で、そのかわり北アフリカのグランドーカナーンなどに援助し、強力な軍隊を貸与してもらって対外交渉力を強化しつつあるようです。

ちなみに現在、もっとも有力な幹部役員たる飛鳥耀とその一門は、北米カーマイクル社傘下のアヤサカ一族の遠縁にあたるとも噂されています。

2．猿紅財団

・専門分野：エネルギー・電子関連
・公安機関：極東電網監査局
・軍事機関：国際機動軍
・プロフィール：

最古参の巨大企業であり、過去から現在に至るまで幾多の総合商社を合併吸収して大きくなってきたのが猿紅財団です。最近では特にエネルギーと電子関連が主幹産業となってきているようですが、実はこの企業の強みは海外での発言力にあります。

復興時にアジア地域に出資してメガ＝シティをつくらせ、合弁会社の設立によって、利益を吸い上げている安泰な経営方針をとっているため、猿紅の社員、役員はテロの対象になりやすいといわれています。最高幹部会役員は、対テロ用のジェイムスン型サイボーグに脳を移植することを義務づけられているという話は有名でしょう。

本社は月面にありますが、ミレニアム東京では福岡において特に発言力が大きいようです。

3．龍造院開発

・専門分野：宇宙開発・鉱業・金融など
・公安機関：首都警察
・軍事機関：天朗神宗第６海外布教部
・プロフィール：

京都の有力教団と特に強く結びついた支配企業です。それ以前からもかなり有力な企業でしたが、教団の協力を得て大きく成長しました。地上の不動産やスペースコロニーを多く所有していて、その収益は莫大なものですが、難民救済、および布教のための軍備拡張に力を入れており、実力がありながらミレニアム東京の独裁支配権を奪取できずにいます。

龍造院の最高決定機関である《22使徒会》のメンバーとなるためには、天朗神宗の神が与えたもうた108の超能力のうちどれかを発現させる能力がなければならないと言われています。例えば、役員のひとりであるウィルヘルム氷川は全身から大量に金粉を吹き出しつつ、空中浮遊ができるのだそうです。

大阪の自警団

大阪は、シティ運営から半分見放されたエリアであり、行政上ではすべてがおざなりにされています。これは公安組織についても同じで、警視局や首都警の隊員やパトロールロボットもあまり配置されていません。

もっとも、大きな犯罪は発生しないのも大阪の特徴ではあるのです。しかし、住民たちは自警団をつくる必要にかられました。

凶悪な犯罪がない分、自警団でもその役目は十分に果たすことができるでしょう。

何より、住民たちは京都の狂信者たちのことを懸念していたのです。京都の軍隊が本気になれば、大阪は彼らの思うがままになってしまうでしょう。

こうしてつくられたのが、《オオサカレンジャー》です。

大阪を狙うすべての敵対勢力から地元を守るために組織された彼らは、まずもっとも治安が乱れている地下鉄の駅周辺、あるいは地下街を重点的にパトロールすることにしました。

彼らはパートタイムの警官ですが、いまやその規模はかなり大きくなり、１から46までの分署、ひとつの分署の編成はパトロールチームが約30名、捜査チームが約10名、内勤が約10名で、民間組織としてはなかなかの優秀さです。

それだけの規模を持っていながら、彼らは自警団という立場を一歩も出ません。

彼らの組織や役職名を見ても、自警団という立場が強調されていることがわかるでしょう。選挙によって決められる総責任者の役職名はなぜか「長官」とされていますが、各分署における責任者の正式な役職名はなく、分署ごとの雰囲気で、「ヤマさん」とか「あねご」「キャップ」「リーダー」「大佐」などと実に多様で勝手な呼び方がなされているのです。また、長官にしても就任中に本業を休むことはありません。ちなみに現在の長官は普段は喫茶店のマスターをしています。

オオサカレンジャーのメンバーですが、コスチュームなどを含む装備はまちまちで、自分たちが使いなれた武器をそのまま仕事に使っています。

しかし、バラバラの装備のままではしょうがないため、パトロール要員は首にスカイブルーのスカーフを巻き、胸にレンジャーであることを示すエンブレムをつけて行動をします。逆に捜査チームのメンバーは不統一な装備が幸いし、潜入捜査や張り込みなどがやりやすくなっているとのことです。

を目指していました。彼はその夢を何とかかなえたいと思い、ほとんど自分の趣味で優秀な演奏家をスカウトしたうえで、監査局音楽隊を組織させたのです。

発足時のメンバーが有名人ばかりだったので、以後も音楽家をスカウトしてメンバーにするという習わしは続き、その演奏技術はどこに出しても恥ずかしくないほど高いレベルを保持しています。定期演奏会や歓迎式典などでいつも高い評価を受けているのは当然ですが、それどころか、一般には(グループ名は変わっているけれど)まっとうな交響楽団であるとさえ思われています。

4．首都警察

・ディビジョン：龍造院開発
・構成：ＲＰ
・**プロフィール**：

龍造院開発が京都以外での内政への発言力を強化するため組織させた部隊です。結局は警察としての役目より、特殊部隊的色あいの強い部隊となりました。

実戦部隊の荒くれ者は、そのほとんどが天即神教区内の練兵場で鍛えられた、はえぬきの機動僧兵たちです。銃やメカなどの装備はほとんど使わず、大げさな多機能プロテクターを着用して、格闘技や白兵戦用の武器で戦うことを誇りとしています。

この組織はミレニアム東京に存在する公安機関のなかでも、きわめて異質な存在であり、ほかの組織とすぐ問題を起こすやっかいな暴力狂信者の集団として認識されています。

アーミー

ミレニアム東京の支配企業はひとつひとつが強大な力を持っているためか、ほかのメガーシティからの圧力にもあまり協力して事に当たろうとしません。3つの企業がそれぞれ別のアーミーを支配下においており、お互いに運営のための共同出資も積極的にはしていないようです。

利益が脅かされた場合のミレニアム東京の対外戦略はだいたい以下のようなものです。

①高度な事務レベルでの交渉／講和を行ない、②決着がつかなければ、軌道上の軍事衛星による脅し／心理戦と、友好あるいはその時点で利害の一致しているメガーシティのアーミーを使った紛争で解決する。

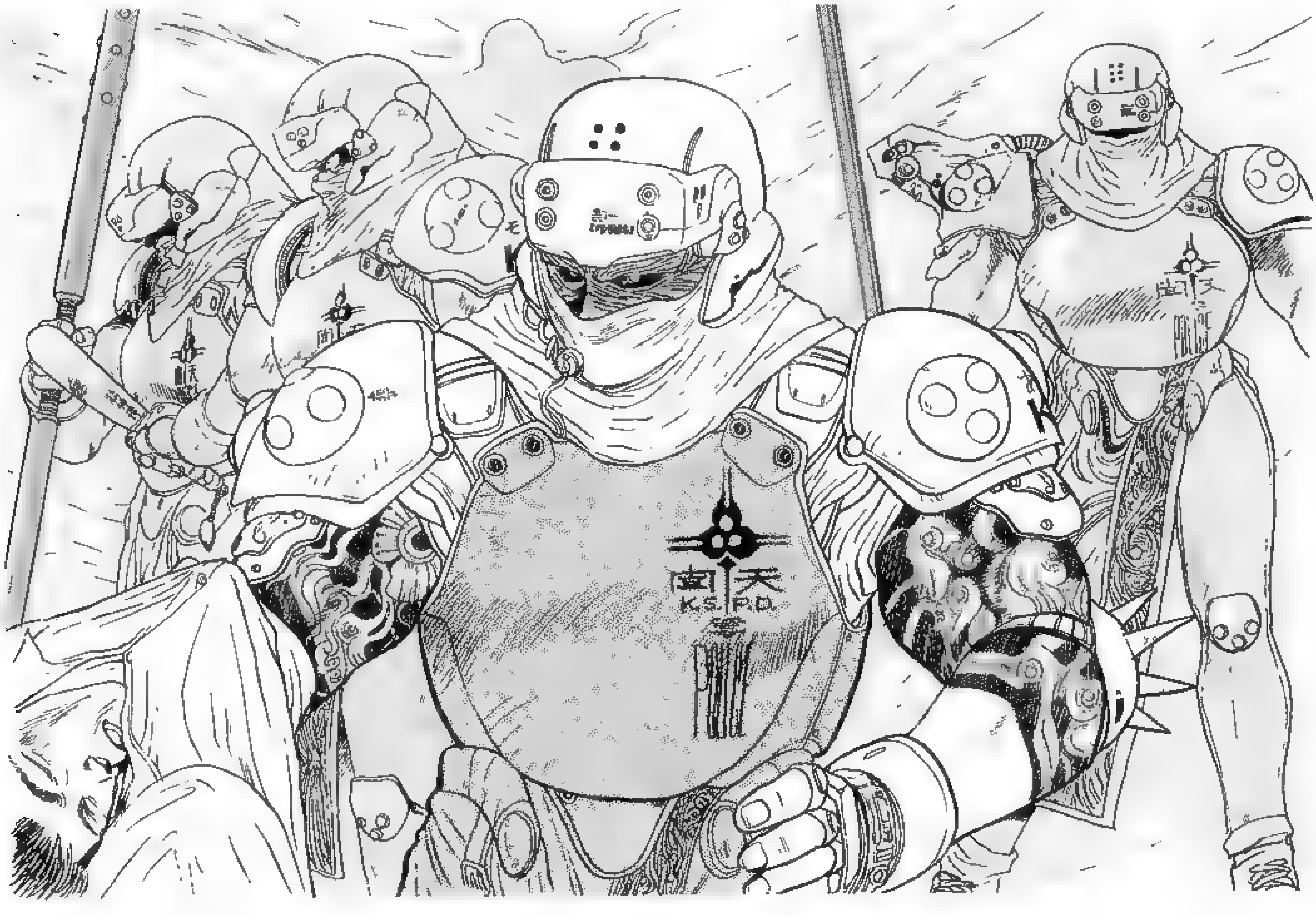
軌道と月面で大きな勢力を持っているため、こうした高飛車な戦略がとれるわけですが、それにしても姑息です。

1．アスカ軍事顧問団

・ディビジョン：アスカ技研
・主な戦力：軍事アナリスト70名あまり
・**プロフィール**：

これは実戦部隊でも司令部でもありません。アスカは独自のアーミーを持たず、かわりにほかのメガ＝シティへ(兵器貸与などの)軍事／経済援助を行なうことで、アーミーの貸与をしてもらっています。アーミそのものが支配企業(注3)となっているメガ＝シティもあるので、よいお得意様といったところでしょうか。

軍事顧問団はその交渉や戦略的分析を行なう戦争コーディネイト／プ



ロデュース機関です。

アスカは特に中東のメガ＝シティのひとつグランド＝カナーンとはよく結んでおり、そこに本社を置くフォーチューン・ウォーサービス社はアスカのアーミーであるといっても過言ではありません。

注3：こうした企業はアフリカ、中東、中南米といった紛争多発地域によく存在し、自らの利害がからんでいない地域などに戦力を派遣したりしています。巨大な資本を持つ傭兵団といったところでしょう。

2．国際機動軍

・ディビジョン：猿紅財団など

・主な戦力：

陸軍	緊急展開隊	戦闘サイボーグ90名
	戦術機甲隊	ホバータンク×800、コマンダー200名
	支援航空隊	ガンシップ×200、戦闘ヘリ×100、兵員700名
海軍	独立記念艦隊	旧式原潜×1
	監視艦隊	広域警戒巡洋艦×2、フリゲート艦×20
	機動艦隊	高速空母×1、駆逐艦多数
	通商介入隊	攻撃潜水艦×30、特務潜水艦×10

・プロフィール：

ミレニアム東京のアーミーのなかでももっとも大規模、かつ非常に歴史の古い団体です。どちらかというと海軍主体の、それも自社の影響地域を常時監視し、異常があればただちに介入する目的で存在するアーミーです。

国際機動軍はもともとは有志でつくられた自警団的要素の強い組織だったと伝えられています。猿紅がメインスポンサーになったあとも、ミレニアム東京の公益を守ることが第一とされており、状況しだいではかの支配企業も緊急援助金などを供出して協力を仰ぐことがあります。したがって独立の気風が高く、猿紅ディビジョンの中では微妙な立場にあるようです。

独立記念艦隊は、博物館に展示されている旧世紀の原潜1隻のみで構成される名前だけの非実働艦隊ですが、それが国際機動軍の『名誉旗艦』とされています。

3．天聞神宗第6海外布教部

・ディビジョン：龍造院開発

・主な戦力：

陸軍	電網説法会	サイバープリースト80名
	月光会	戦闘サイボーグ50名
	救世支援会	揚陸潜水艦×10
	伝道師会	インセクター×50、コンバットシェル×50、輸送装甲車×100、兵員400名、僧侶50名

・プロフィール：

天聞神宗に限らず、京都の有力教団は伝道と称して海外派兵をよく行ないますが、第6海外布教部は龍造院開発に特別に貸し与えられた特殊部隊のひとつです。

この軍事組織は大規模な紛争向きの部隊ではありませんが、そのかわりＬＩＣを想定した機能的な構成となっています。電網説法会がハッキングなどで戦局をサポート、救世支援会と伝道師会は軍事施設や重要拠点などを撃破するための主戦力です。

月光会は指揮官／要人などを殺害したり、敵の後方を攪乱するほか、味方を常時監視し、裏切り者／無能指揮官／スパイを処分する暗殺部隊であり、敵味方両方から恐れられている存在です。

教団の政治への干渉

ミレニアム東京において、京都の有力教団は非常に大きな力を持っています。一般市民はそれをあまり感じず、また世界的にもその存在はゴシップ誌のネタとして扱われるくらいですが、東京の支配企業のすべては深かれ浅かれ教団と関係せざるをえないし、教団は実のところ裏では政治／経済／文化などすべての分野で暗躍しているといっても過言ではありません。

たとえば軍事に関して、各教団は練度も士気も高い優秀な戦士からなる私兵組織を多数保有しています。東京の支配企業のアーミーでよりよい人材または多くの人材を確保できないのはこのためであるとも言われています。

規模も装備も組織ごとに違うこれら数1000種類もの戦闘グループは総称して"京都の軍隊"などと呼ばれますが、彼らがミレニアム東京または支配企業のために働くことはまずありません。彼らはそれぞれの神の意志や教団の命令によってのみ動きます。

京都の軍隊は、シティ内／海外を問わず出動しますが、それがいつも「正義のための」出動であるとは限りません。純粋に教団の運営資金を稼ぐための出稼ぎ傭兵団として、また神の意志を伝えるための無差別テロ活動をすることも多々あるのです。

こうした教団の「伝道団派遣」はしばしば国際問題として取り上げられるので、外交を執り行なう支配企業はいい迷惑です。行政意志とは無関係な軍事組織があちこちで暴れ回っているわけなので、そう釈明するか、のらりくらりとかわすのが最近の傾向でしょう。

教団は信じる神のためなら何でもためらいなく行ないます。大量虐殺や洗脳、奴隷売買、労働の強制など、常識では考えられない悪事を頻繁に実行する反面、そうして得た膨大な浄財をどっさりつぎ込んで、公共福祉の推進、難民救済、自然環境回復施設の建設など素晴らしい事をも同時に実現していくところが教団の教団たるゆえんでしょう。

自然環境

列島周辺の海域の自然環境を語るにはいくつかの解説が必要でしょう。

大陸で前世紀に派手に行なわれた化学戦の影響で、日本海海域および列島の日本海側はかなり汚染されてしまいました。また、前世紀から今世紀初頭にかけて東南アジア、東アジアでも小規模な紛争が相次いだため、そのダメージも見逃せません。カタストロフでは列島各地で火山の噴火と地震が多発し、森林なども相当な損害を受けたし、海底火山の噴火で海域も汚染されています。

結局、日本列島を中心にした自然環境を総合的にみてみると、以下のようになります。まず、先に述べたように、日本海は毒性を帯びた海域となり、列島日本海側は荒野と化してしまいました。ましな海域は太平洋岸で、こちら側は太平洋を航海する船舶が激減したことも幸いして、汚染はほとんどなくなっているとのことです。ただし、東シナ海およびそこに浮かぶ南西諸島は、大陸の汚染をもろに受けており、まともな生物は存在しません。

陸地部では、北海道、中部、近畿、四国、九州南部などにかなりの自然が残っていますが、これらはすべて環境保護区として指定され、立ち入りはいっさい禁止です。ただ、近畿の琵琶湖周辺は京都区の管理する森林として特別に指定され、宗教儀式や私兵組織の野外訓練などに活用されているとのことです。

火山の大噴火などにより、空は浮遊する火山灰で覆われており、日光のさす日はほとんどありません。雨も多く、（環境悪化の原因は違えど）

ミレニアム東京全域はちょうどサン＝アンジェルスのような雰囲気といえます。

衛星による気象コントロールの技術はサン＝アンジェルスより上のはずですが、行政府は大気の浄化などには消極的です。このシティのエグゼクティブは月面か地下に好んで居を構えるので、いまひとつ空には無関心なのでしょう。月面においても、ジオフロントにおいても、大気は清浄器のおかげでいつもクリーンなのです。

ミュータント

ここではいくつかの特徴あるミュータントを紹介しましょう。

スポーン

サンドウォームと同種と思われるミュータントで、湿気が多いところならどこでも頻繁にみられます。サツマイモ型の身体で、強力な筋肉で伸縮して移動し、かなり長距離までジャンプも可能です。鋭い牙の並んだ大きな口だけが唯一の器官で、これで獲物に食らいつきます。

幼虫は体長10cmほどですが、産みつけられた卵巣から一度に数100匹が生まれ、集団で獲物を狙います。成虫はいままで確認された最大のもので体長20mですが、スポーンは条件しだいで際限なく成長するとも言われています。

卵から生まれた幼虫は１年で体長３mにまで達するし、集団で襲いかかって来るので注意が必要でしょう。

ドクオニハゼ

汚染された沿岸部に生息している、体長70cmほどの獰猛な魚です。全身は極彩色で、尖ったヒレの先端から分泌される麻痺毒は暗所で発光するため、非常に美しいミュータントとしても知られていますが、近づいてきた獲物に体当りして、毒で動きが止まったところを食い散らかす恐ろしい生物です。

ドクオニハゼはハゼやムツゴロウの突然変異種と見られ、夜間は水中から上陸してきて沿岸部の人々をよく襲います。肺呼吸が可能で、ヒレもなかば脚のように進化しているため、地上ではあるていど自由に、しかも迅速に行動できるようです。

ヒメコロビ

富士大腐海で頻繁にみられるミュータント。森林内の広い面積に植生する蔦のような植物で、その花が咲いていないかぎり発見は難しいでしょう。

ヒメコロビは蔦部を地面に伸ばして、その縄張りに入るすべての動物に絡みついて動きを止めようとします。花は強酸を水鉄砲のように飛ばして、獲物を溶かし養分とするのです。

ヒメコロビは養分が足りないときしか、酸を吹きかけてきません。犠牲者は蔦に捕らえられたまま、ときどき拷問のように酸をかけられ、じわじわと迫って来る死を待つしかないのです！

富士大腐海

富士山の麓にあった大樹海では、今世紀初頭に戦術化学兵器を使用した戦闘が行なわれました。その残留有害物質は樹海の生態系を完全に変えしまったのです。現在の樹海は危険なミュータントの徘徊する狂った森として知られています。俗に《腐海》などと呼ばれますが、新たな生物相の宝庫であり、さらにいくつかの希少金属の鉱脈が発見されたこともあって、ひと儲けをたくらむ命知らずや物好きな生物学者の遭難が後を断ちません。

いまだ噴煙を止めない富士山の麓に広がる極彩色の森は、新たな犠牲者を待っています……。

SHANKAR

シャンカラ



シティ概要

シャンカラはインド亜大陸に存在するメガ＝シティで、22世紀においても神秘にあふれた街として、またその一方で宇宙開発に挑む第三勢力として知られています。

シティの範囲は、旧ニューデリーを中心として、ジャイプル、アグラ間を結ぶ三角形の地域であり、非常によくまとまった印象を受けます。

人口は公称で３億となっていますが、これはアクセスファイバーを埋め込んだ正式な市民の数であり、それ以外の（異常とも言えるほど多い）難民、貧民を含めれば、正確な人口は把握できないほどにふくれあがるでしょう。

シャンカラがこの時代にこれだけの人口を擁しているのは３つの要因があります。

ひとつめは汎世界戦争時代に大きな戦乱に巻き込まれなかったことです。当時のインドは、世界水準から考えれば二流視されていた国であり、そのうえ、周囲にはそれほど脅威となるような軍事国家もすでにありませんでした。自然環境は天災でかなり破壊されましたが、そのほとんどは自然回復が可能なものばかりで、ＮＢＣの影響が少なかったというのはずいぶん幸運であったといえるでしょう。

ふたつめは合成食料《シプロ》が、かなり早いうちから普及していたこと。シプロはごく単純な合成タンパク質ですが、インドではこれがカタストロフの訪れる前までにかなり普及していたのです。このあたりは昔から食糧難にあえぐ地域であり、安価／量産できる食べ物はずいぶん前から出回っていました。バベル期にはインド亜大陸全域が大飢饉に襲われたのですが、都市部ではシプロが大量に出回り、人々は暗黒の時代をなんとかしのぐことができました。

３つめはもともとの人口が多かったこと。インドにはもともと収拾不可能なくらいの数の人間がいたわけであり、災害で人口が激減したとはいえ、ほかの地域に比べ、かなりの人間が生き残ったのです。生き残った人々が多ければいかに物資不足でも復興は早いというものでしょう。

もちろん、シャンカラの繁栄はこの３つだけが原因というわけではありません。インドには昔から貧民が多いためか、大国というイメージはありませんが、実は彼らの所有する資産は少なくありません。

メガ＝シティの範囲ではないものの、シャンカラに属するアーマダバードタウンは港町として知られており、特に世界規模で自然環境が悪化したバベル期以降、――気圏気流の乱れと磁気嵐から、東回りの貿易の中継地点として、一時期大いに栄えました。アーマダバードは2130年代にゲリラに急襲され、ＢＣ兵器によって死の街となってしまいましたが、それまでにシャンカラに大きな富をもたらしたのです。

インド洋は、比較的気候が安定しているため、アーマダバードはその役割を存分に発揮できたというわけです。また、シャンカラの支配企業のひとつであるストラトエアには先見の明がありました。彼らが早々に宇宙開発に着手していたために、シャンカラシティはその恩恵を十二分に受けられたのです。

シャンカラシティそのものについて、その全体の雰囲気は旧世紀と大差ありません。近代的なビル群と、宗教色が強いせせこましいダウンタウン、このふたつが混然となった都がインドにはやはりふさわしいようです。はからずも、これは2150年代の世界標準メガ＝シティの景観でもあります。

シャンカラ市街は、大きく３個のブロックに区分することができます。三角形の点にあたる３都、つまりニューデリーエリア、アグラエリア、ジャイプルエリアです。

ニューデリーエリア

ニューデリーエリアはシャンカラの中央ブロックです。

バベル期が終了したあとも、旧インド地方にはかなりの人間が生き残っていましたが、メガ＝シティとして整備されたのは、北米やヨーロッパのメガ＝シティが稼働してからでした。都市設計グループは、それら先進シティをよく研究し、メガ＝シティ・システムをそのままインドに再現したようです。

ニューデリーエリアはもちろん、アグラもジャイプルも、メガ＝シティとして再建設されたシティは、基本的には特に独自のアイデアもない、標準的な都市景観を形成しています。

ただ、ほかのメガ＝シティが「メガ＝シティは完全に機能的なユートピアである」としているのに比べ、シャンカラは根本の設計が違うようです。

シプロとスパカ

《シプロ》は疑似プロテインの略語で、本来は家畜の飼料用であり、とてもマズいものとして知られています。しかし、インドでは香辛料を多用した伝統的な料理法が盛んです。これはシプロ独特の臭みを消すのに最適であり、インドの人々は抵抗なくシプロを受け入れたのでした。

シャンカラでは、人造香辛料も完成させています。《スパカ》はその総称です。

そもそも香辛料とは、微量のアミノ酸やグルタミン酸の複雑な混合物であり、わずかな混合比や不純物などによってまったく味が変わってしまいます。そのため、長い間、完全に人工の香辛料は単なる代用品の地位に甘んじてきました。しかし、21世紀中ごろには、バイオテクノロジーで改造した菌糸類によって、本物にそっくりな味を持つ人工香辛料が大量生産できるようになりました。

香辛料菌糸類は特殊な培養液のタンクの中でのみ育ちますが、その培養液の内容は最高機密とされています。

スパカの大部分の特許はここの支配企業である２社が独占し、植物の栽培が難しい2150年代現在において、大きな利益を生んでいます。

SHANKAR

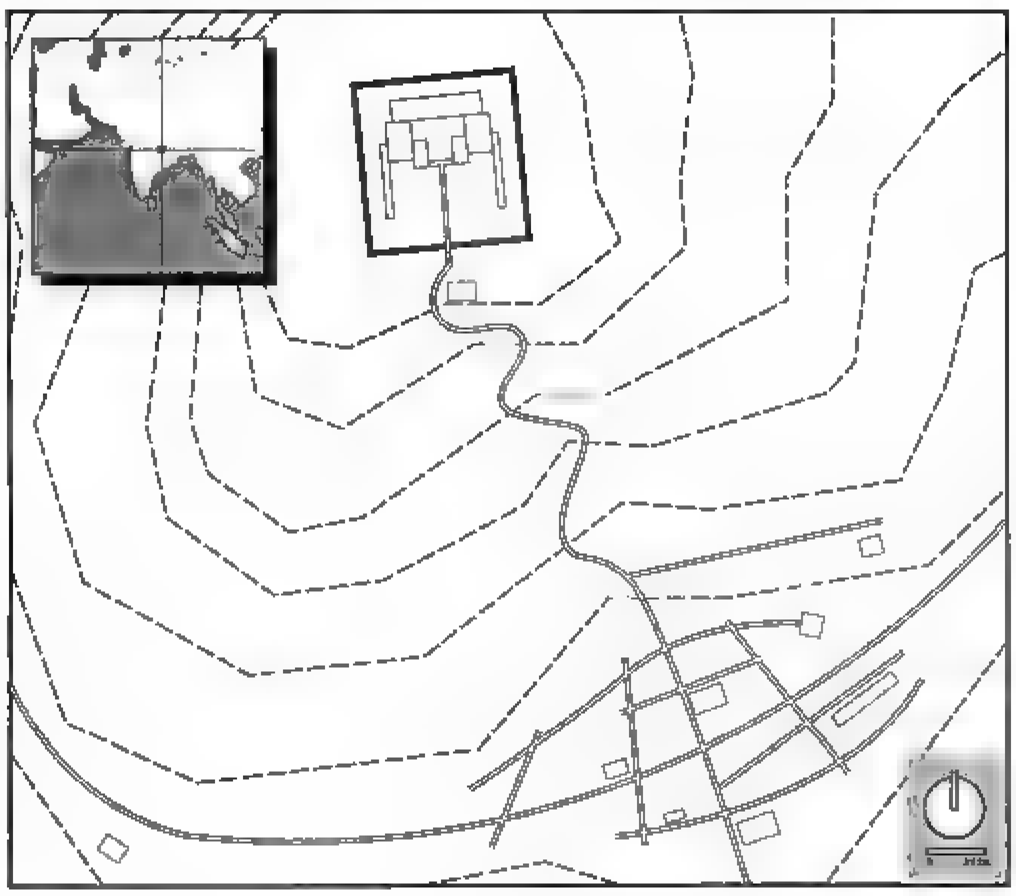
シティデータ

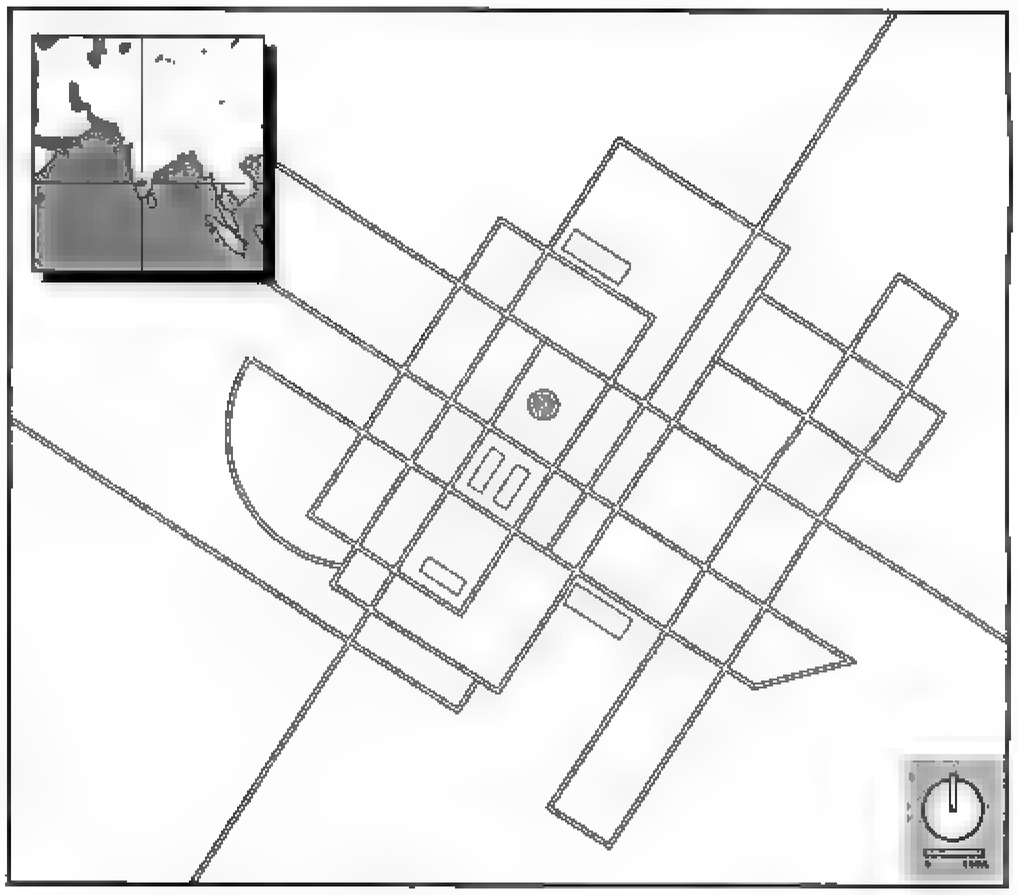
- 公式名称：ガルダ派企業連合都市
- 俗称：シャンカラ
- 範囲：旧ニューデリー〜アグラ
  〜ジャイプル間
- 中央ブロック所在地：ニューデリー
  エリア
- 人口：3億人
- 都市機能中枢：スーパーＡＩ
  《ナタラージャ》



VARANASI

ガンガパートを昔どおりバラナシと呼ぶ者は少なくありません。北の丘にあるのが、VIPの宿泊施設&各種寺院が集中して存在している"大ヴィシュヌテンプル"。ガンジス川はマップのはるか南の方にあります。ほとりに近づくほど人口密度は高くなってきますが、治安も悪いので、富める者ほど(不本意ながら)川から離れた場所に住んでいます。





HOWAITI

ホワイチはシティから非常に遠く、すっかりさびれてしまっています。

インドの街らしく、市内のそこかしこに寺院が建てられているのが特徴でしょう。中央の黒丸がその元締めたる"カイヌン寺院"です。

ホワイチには、恋占いの大家として有名なカ－ニヤークマリ氏が店を出しているので、恋に悩む乙女が世界中から訪れるといいます。

行政側はメガ＝シティ内にダウンタウンができることを最初から理解していて、すべての立場の人間が無理なく共存できるような構造の都市を完成させているのです。

ニューデリーエリアは都市機能の中心地であり、行政／経済活動が執り行なわれるブロックです。こぎれいさを強調したモデル都市として形成されており、その清潔さは度を通り越して異常ともいえるほどです。

何しろ、パトロールロボットの100倍とも思える数のクリーナーロボットが街頭のあちこちに闊歩しているのです。実際、都市機能ＡＩはニューデリーエリアの清潔化のために、その機能の20%以上を割いているといわれています。

ニューデリーエリアの路上ではいっさいのゴミを捨てることは許されません。それどころか、街の景観をけがすような行為全般が厳しく禁止されているのです。爆破事件を起こしたテロリストは「破片などのゴミを路上に落とした」という罪が加えられるし、凶弾に倒れたＶＩＰが「道に血を一滴でも流せば」、それも罪となります。路上には足跡さえ残すことは許されません。

このおかしな法のためか、最高に安全なこのブロックに居を構える市民はほとんどいません。ＶＩＰでも（よほどの変わり者でなければ）多少危険でも神経の疲れることのない、ほかのブロックの住宅街に好んで住んでいます。シャンカラの上流市民、企業幹部などはストレスがたまりやすいという統計が出ていますが、その原因は明らかに、彼らの仕事場が存在するこのニューデリーエリアにあります。

ただし、エリアの警備はそれほど厳しいというわけでもありません。セキュリティは確かに一般メガ＝シティと同程度のレベルですが、あまり緊張した雰囲気がないのです。テロリストもばかばかしくて近寄る気にならないからでしょう。

ところで、市街中央の小さな区画に《マハラジャ》という、外界と完全に遮断されたドーム居住区があります。ここには、何者かわかりませんが、少なくとも数10人の人が住んでいるようです。またマハラジャ内には都市機能ＡＩとはまた違う《ヴィシュヌ》と呼ばれるシステムが存在しているようですが、このヴィシュヌというのがＡＩなのか、それともほかの意志決定システムなのかは明らかにされていません。

アグラエリア

アグラは中心部が工業ブロックであり、その周囲には一般市民居住区、その周囲にはダウンタウン～難民キャンプが存在しています。もちろん、市民の気質からか、寺院や宗教がらみの建物はあちこちに点在しています。

また、ダウンタウンなどはのちに形成されたものではなく、計画的に用地がとってあったようです。

シャンカラの街並みを眺めていても、基本的には変わった点はないのですが、特に住宅街などでは、変わったマットが張られているのをあちこちで見ることができます。これは実は静電気吸収マットで、市民生活に利用されています。

シャンカラ近郊は年間を通じて高温で乾燥していますが、夜間との気温差が激しいことでも有名でしょう。こういう地域では静電気が発生しやすく、やっかいなものです。特にシャンカラでは夜間に静電気のぼうっとした光を見ることができるほどです。

これを利用したユニークな発電システムが静電気吸収発電です。もちろん、補助電力にしかなりませんが、これで生活静電気の発生を押さえられるし、マットの価格自体も安いので、気休めでも一家に一枚くらいはあるのが常識です。

ジャーティ・ランクと宗教

ＭＨワールドは支配企業を頂点とする貧富の差が激しい世界です。世界中どこのシティでもこれは同じですが、シャンカラの社会においては宗教的／伝統的に階級制度が存在し、それがもとになった市民階層登録法がこれです。

しかし、ジャーティ・ランクによってシティの統制がとれているわけでもありません。

ジャーティは人種／宗教／思想の枠を越えて設定された、新しいシティ内職能分類登録ですが、特に22世紀になって多くの民族や宗教が流れ込んだため、円滑な運営は難しくなっているといえるでしょう。ほとんどのシャンカラの住人は、むしろ20世紀以前から生き延びている慣習や宗教に色濃く影響／支配されており、それに従って行動しようとする傾向があるようです。

ジャーティ・ランクは、出身家が営んでいる職業によって居住地を決定する制度です。人がやたらと多い割にシティ面積が狭いというシャンカラの土地問題を緩和し、また人口の集中／過密によって発生する犯罪の予防策でもある法とされていますが、結局は旧世紀のカースト制度と同じような差別的な社会問題を引き起こすことになりました。

職業分類は８種類に渡りますが、そのうち３種類はいまだにヒンドゥー教を引きずっています。ヴァラモン（司祭＝企業幹部）、クシャトリア（武人＝軍人）、ヴァイシャ（農民／商人＝一般市民）などがそれで、この表現に反対する人は大勢います。

シャンカラの市民でない者は難民や貧民ということになりますが、彼らは単なる非登録者でしかなく、（当然ながら）公式にはシティに住む権利はありません。ちなみに、シャンカラは世界でも一番「非市民」の多い街であり、同時にこれ以上新たな正市民の生家を登録させる余裕はありません。

シャンカラに生まれたものの、不幸にして非市民の家に生まれてしまった場合、ジャーティ・ランクに加わる、あるいは非市民という境遇から抜け出したいと思うなら、方法は３つあります。

ひとつはほかのメガ＝シティに行き、市民権を得ること。亡命者の市民登録取得は難しいものなので、これはあまり現実的ではありません。

ふたつめは都市機能ネットワーク管理者になることです。ただし、本来のネット管理者ではない家から抜擢されるためには、端末なしでネットに入り込むというＥＸ能力（ケーブルマスター）を備えていなければなりません。シャンカラは他のメガ＝シティから比べると、こうした異能者が多く出現する傾向があります。ただ、貧民街では、ＥＸ能力を持っていても、ネットワークに近づく機会がないため、その能力を持っていることにすら気がつかないことも多いのです。

３つめはハンターになることです。ハンターになる「だけ」ならそう難しいことではないでしょう。ハンターは特殊なジャーティ・ランクのひとつとして認められており、一般市民と同じ地域に居住する権利が与えられます。ただ、この権利は本人のみ（家族はダメ）、１代限りです。

ところで、シャンカラはその土地柄からか、現在もあまたの宗教が盛んなところです。多くの宗教が時代に合わせて様変わりしていった中で、この地にあった宗教－－イスラム教、ジャイナ教、キリスト教、仏教、シーク教ほかも昔ながらの形態を保っています。まるで、シャンカラは宗教の博物館のようでもあります。

ちなみに、ジャーティ・ランクは宗教には関係ありません。

シャンカラの住民のうち、70%がヒンドゥー教徒ですが、大きな宗教どうしは抗争するようなことはありません（争いをするのはたいてい新興の急進的な宗教の教徒です）。それぞれの寺院はシャンカラのあちこちに建てられています。

ちなみにマットを発明したのは東京の化学繊維企業ですが、異常なくらい静電気が発生するところでないと役には立たないので、これが実用されているのはシャンカラだけです。

ジャイプルエリア

こちらは高級住宅街、アーミーベース、中小オフィス街などが広がっています。ちょうど、高級住宅街やオフィス街のまわりをアーミーベースや軍関係施設がぐるりと囲むように存在しており、内外の敵からＶＩＰを守っています。

街並にしても、ただ高奢なだけではなく、やはりモスクやら情緒あふれるデザインの建物はあちこちにあります。

シャンカラは、シティの経済能力に比して不釣合いなくらい大規模な軍事力を有していますが、これは支配企業のなかに兵器産業を主幹としているものがあるからであり、また人口が多く、兵員が確保しやすいという理由からでしょう。もちろん、テロリズムやシティ外の中小敵対勢力は多く、そのために大規模な戦力を確保しているのだという説明もできますが、人件費がまだまだ安い（１台の機械を使うより10人の人間を使うということ）ということも表しています。

シャンカラに傭兵がやってくることはあまりありません。このシティが地上で敵対している勢力はいくつかありますが、当面の敵はアーミーだけで十分相手ができるからです。

また、企業経営の公安機関はなく、すべてアーミーがその役割を果たしています。これも奇妙な点と言えるでしょう。

シャンカラのネットワーク

シャンカラは膨大な数の市民を抱えているために、独立したローカルネットを経営しています。ネットワークの分野で、もの珍しい話題をピックアップして解説していきましょう。

１．グローバルウェブのバグ

シャンカラのローカルネット《グローバルウェブ》は、ＫＯＴＯＤＡＭＡ言語系ネットワークですが、グローバルウェブ内だけで作動するローカル言語として《ＤＥＶＡ》と呼ばれるものが設定されています。

有名な話ですが、ＤＥＶＡの基本カーネルにはバグがあるようです。「ようです」というのは、誰もが１回くらいは見たことがあるのですが、再現性がなく、同じことを同じ手順で行なっても、そのバグ（らしい現象）を再現することができないのです。

しかし、シャンカラに住む一部のネットワーカーたちはこのバグの仕組みを解析したらしく、それを逆に利用したいろいろな技術を開発しています。彼らはこれを『闇の魔法』もしくは単に『魔術』と呼んでいます。

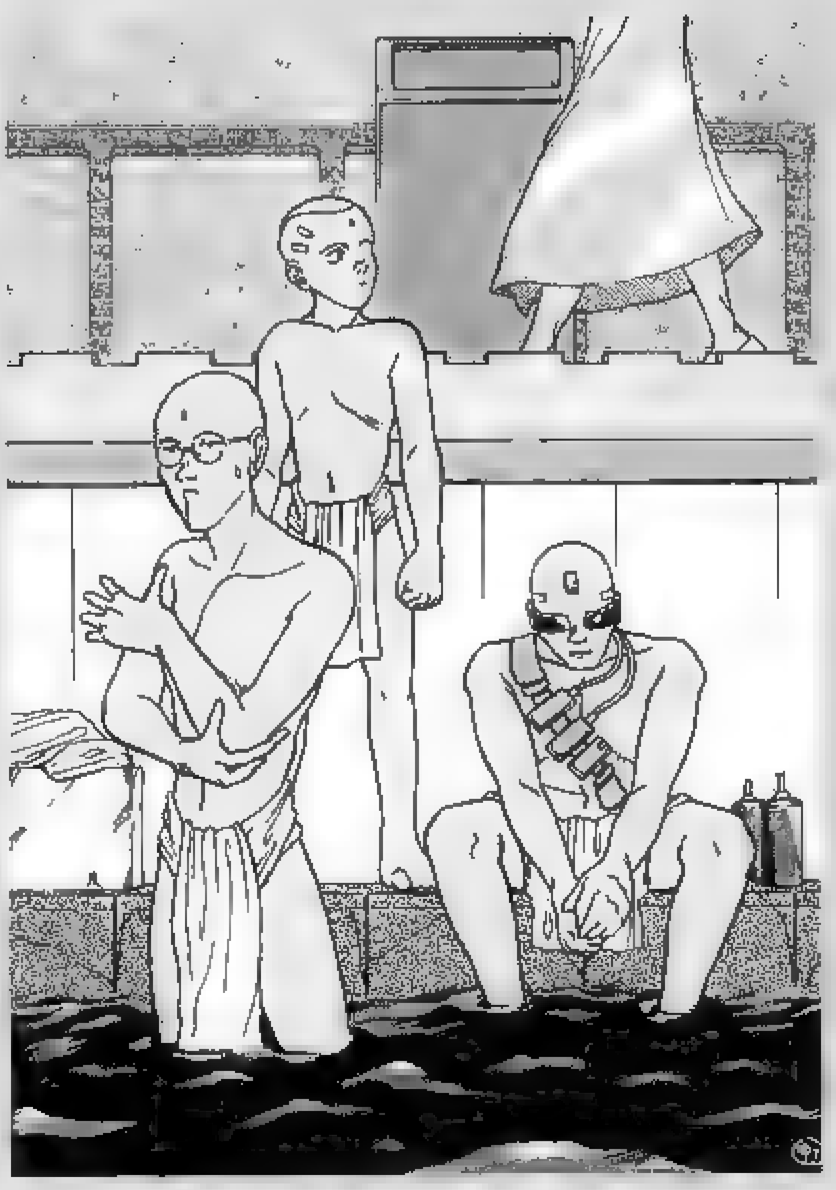
２．ブレーン・スルー

ＤＥＶＡのバグがこれです。あまりにも大がかりで劇的なため、ＤＥＶＡのバグといえばこのブレーン・スルーというぐらい有名ですが、実際はその知名度ほど頻繁に起きることではありません。２～３年に１度くらい、というところでしょうか。

シャンカラのネットワークは多重階層構造をとっていますが、この各階層間の隔たりがなくなり、世界が２重写しになってしまいます。

他の階層が見えるということ以外はまったく普通と変わりありません。ですが、ネット内を制御しきれないデータが流れているというのはあまり気持ちの良いものではないでしょう。

だいたい数時間くらいでこの現象は終わります。



ガンガバード

聖なるガンジス河のほとりにある聖地、旧バラナシをそのまま継承したのがガンガバードです。

このタウンが存続できたのはヒンドゥー教の聖地だから、つまりただただ宗教的な理由からであり、巡礼のほかに何にも利用されていません。

バラナシはバベル期のころ、レーザー攻撃衛星の誤射事故によって壊滅的な打撃を被りましたが、シャンカラの支配企業幹部たちは私財を出し合ってここを再建したのです。そして、ガンガバードは現在も資産家たちの私的な財産によって運営されています。

周囲は荒野ですが、安全は確保されています。ガンガバードのために軌道上にはわざわざ気象コントロール衛星が配置されており、バンデット／ミュータントからタウンを守るアーミーまで駐屯しているのです。

また、シャンカラからはずいぶん離れていますが、市民でヒンドゥー教徒なら誰でも格安の料金でここへの巡礼を許されているし、宿泊費や食費などもすべてタダです。

シャンカラに住む信心深い数10人の貧民が金を貯めて、トレーラー乗りのランドブラスターを雇い、ここへやって来たことがあるのですが、それは美談としてネットワークで大々的に放送されました。

3．パールヴァティ

バグではありませんが、グローバルウェブ内に出現する電脳神として有名な者にパールヴァティというのがいます。

サリーのような服を着た女神のようなイメージ形態で認識されます。その能力は底知れず、穏やかで慈悲深い行動をとり、困っている人々を助けます。しかし、それは法律や人間社会の決まり事といったものではなく、彼女独自の判断基準に基づいているようです。時にはAHPに追われる者を助け、時にはAHPに力を貸し、ネット内で自在に力をふるいます。

すべての種類の電精を操り、無限に近いサイバーネット階層を縦横無尽に移動する能力を持っているようです。

4．電精

電精もDEVAのバグのひとつです。

ジャック＝インした人を含めて、サイバースペースのすべてのものは何らかの情報の集合体ですが、電精は本来なら（つまり他のネットでなら）「匂い」として認識されるであろう情報量が希薄な拡散型情報の一部が、なぜか収縮し、認識できるほどの情報密度にまでなってしまった（といっても、形が見えるわけではなく、「気配」という程度です）ものなのです。

この拡散型情報集合体は自然発生したものですが、それぞれの個体は何らかの目的を持っているかのように振る舞います。

例えば《マハーカーラ》と呼ばれる電精は、一直線に進行し、その進行方向にあるものをすべて（可能なら）破壊します。また《ダヌヴァンダリ》と呼ばれる電精は誰に頼まれたわけでもないのに、見つけたデータの断片から、デリートされたデータを修復します。

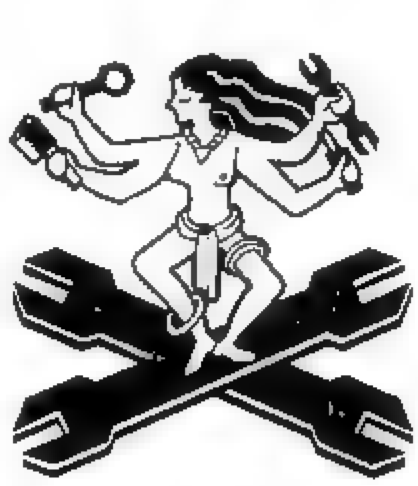
これら電精の性質を完全に理解し、自分の目的のために自由に使えるのがメンターと呼ばれる人々です。EXの一種なのでしょう。

彼らは自分の情報の一部を電精の中に組み込むことによって、電精を自在に呼び出し、自分自身のために動かすことができます。もちろん、電精には思考能力はありませんから、ごくごく簡単な仕事しかさせられません。

支配企業

1．カーン造船

・専門分野：重工業、鉱工業など
・公安機関：カーン警察軍
・軍事機関：同上
・**プロフィール**



シャンカラを支配する２大企業はどちらも運輸に関係した産業を元にしています。これは単なる偶然ですが、もしかすると、インド人は貿易や運輸業の操業に長けているということなのかも知れません。

カーンともうひとつの企業、ストラトエアは表立った仲たがいはなく、少なくとも事業面ではよく協力しています。ただし、両方の企業幹部たちはみな名家の出身で、見栄のために対立することはよくあります。

カーンは、旧インドの数人の裕福な貴族が資本を併せて造船会社としてスタートしましたが、2150年代では船などつくっても大きな儲けは期待できません（しかし、造船所を持つ企業は少ないので注文はけっこう多いようです）。現在では兵器を中心とする重工業――戦車から宇宙船



ドラッグ

シャンカラの人々は昔からドラッグの使用に抵抗を感じず、いわゆる麻薬の取締りについてもゆるやかです。普通のメガ＝シティでは違法とされていても、ここでは合法とされているドラッグの種類は少なくありません。また、シャンカラでしか手に入らないような奇妙なドラッグもたくさんあります。

ドラッグは、ここの特産品の中で唯一、支配企業が生産〜流通に関与していないものです。シャンカラのはずれ、厳しい自然の荒野をさまよう《ドラタ》と呼ばれるドラッグ大好きの遊牧民がほかのシティから市販品を流通させたり、個人であやしいクスリを生産しているのです。

特産のドラッグのうち、あやしいブツをひとつ挙げてみましょう。

●ソーマ

インド神話に登場する神々の食べ物の名をとったこのドラッグは、細胞の賦活効果と延命作用があるという噂です。それだけにとんでもない金額で取り引きされています。

なぜこの麻薬に延命作用があるのか、生化学的には詳しいことはわかっていません。しかし、一説によると、この麻薬は細胞中にある老化遺伝子の働きを阻害し、あるいは破壊する機能があるといいます。

までという、大きなものをつくるのが得意な企業です。

技術力は低めですが、有力シティの一流企業より安価に製品を提供できるという点では好評です。

また、シャンカラは天然資源には比較的恵まれており、周辺地域には鉱物、燃料などの鉱山や鉱床が多く残っています。これらを採掘／精製しているのも主にカーン傘下の企業です。

ところで、カーンは自ら「ガンガダーラ（ガンジス川を支える者）」という別名でもって自社を宣伝しています。宇宙開発に早々に着目し、航空宇宙技術の開発についても積極的で、確かに将来はあなどりがたいスーパーパワーになるかも知れません。

2．ストラトエア

- 専門分野：宇宙開発、食品など
- 公安機関：ケダールナート
- 軍事機関：同上
- **プロフィール：**



もともとはヨーロッパ資本の航空会社でしたが、多角経営を機に独立して成長を続けています。21世紀中盤にはカーン造船とともにインド政界に進出、経済至上主義を唱え、議会では「ガルダ派」と呼ばれていました。

スパカのパテント独占がなかったら、そして環境破壊がなかったら、同社の現在の成功はなかったでしょう。発明された当時、誰も見向きしなかった合成香辛料ですが、現在は世界中の食卓でストラトエア（傘下の系列企業）の製品を見ることができます。

国内外向けにスパカ、国内向けにシプロ（輸出できる代物ではありません）を生産し、カーンと協力してスペースコロニーを建設して、今度はそこで生産される本物の農産物や畜産物を輸出できるようになりました。しかし、ストラトエアは月面に本社を置くことはまだできません。ほかの列強シティの企業がそれを許さないからです。

さて、現在のストラトエアの社長はアヴィス・シャドリといい、気鋭の俊才というもっぱらの噂です。社交的だし、知的な風貌をたたえ、洗練された雰囲気を持つ二枚目で、特に若い女性の間で人気があります。

が、伝統を軽んじる傾向があるので、幹部連の中では孤立しています。何しろカーンにせよ、ストラトエアにせよ、その中心にいるＶＩＰたちは旧インドのヴァラモン階級の貴族の末裔であり、伝統とヒンドゥーを重んじることが常識なのです。

彼の奥さんはサティといいますが、ここ数年、公式の場には姿を見せていません。噂では病気だそうです。

公安機関とアーミー

シャンカラのふたつの支配企業はそれぞれのアーミーを所有していますが、独立した公安機関はなく、アーミー内の１セクションとして公安部を置いています。アーミーが巨大なため、そこに警察機構を含んでしまったほうが、経費の面で楽なのでしょう。

1．カーン警察軍

- ディビジョン：カーン造船
- 主な戦力

セクション・カーリー（侵攻部隊）　：陸上機動戦艦×3、偵察戦車×500

シャンカラの周辺の敵対勢力

近くにメガ・シティそのものがないので、その意味では直接利害が衝突することは少ないでしょう。

ただ、地球上の軍事面でのシャンカラの当面の目標とは、旧モンゴルにあるシティ《ライルバートル》を奪取することです。ライルバートルはモスクワの《ネオグラート》が保護している小型のメガーシティで、このためかシャンカラとネオグラードは不仲気味です。

東西にはそれぞれ《グレートホンコン》と《アル＝バビロン》がありますが、このふたつとは距離もずいぶんあり、互いに不干渉です。

しかし、実は敵はシャンカラの近郊にたくさんいます。民族ゲリラがそれで、メガ＝シティこそ持っていないものの、数万人もの兵士を抱える大規模な集団さえあるのです。

シャンカラ行政府のやり方が気に入らない者も市内に大勢います。彼らはテロという手段でシャンカラを転覆させようとしているのです。

セクション・ハヌマーン（歩兵部隊）　：装甲車×1,500、兵員40,000名、コンバットシェル×3,000

セクション・ガネーシャ（機甲部隊）　：ホバータンク×50、戦車×600、軽戦車×10,000、コマンダー5,000名

セクション・クリシュナ（空軍）　：空中母艦×1、戦闘爆撃機×20

セクション・ヴリドラ（ＳＰ）　：サイボーグ200名

セクション・ナーガ（ポリス）　：バトルトレーラー×1、ホバークラフト×1,000、パトロールロボット多数、装甲車×500、リバーボート×30、要員多数ほか

- **プロフィール：**

何より、非常に組織の規模が大きいことが特徴でしょう。戦時下でもないのに、これはもう私設軍の枠を超えています。

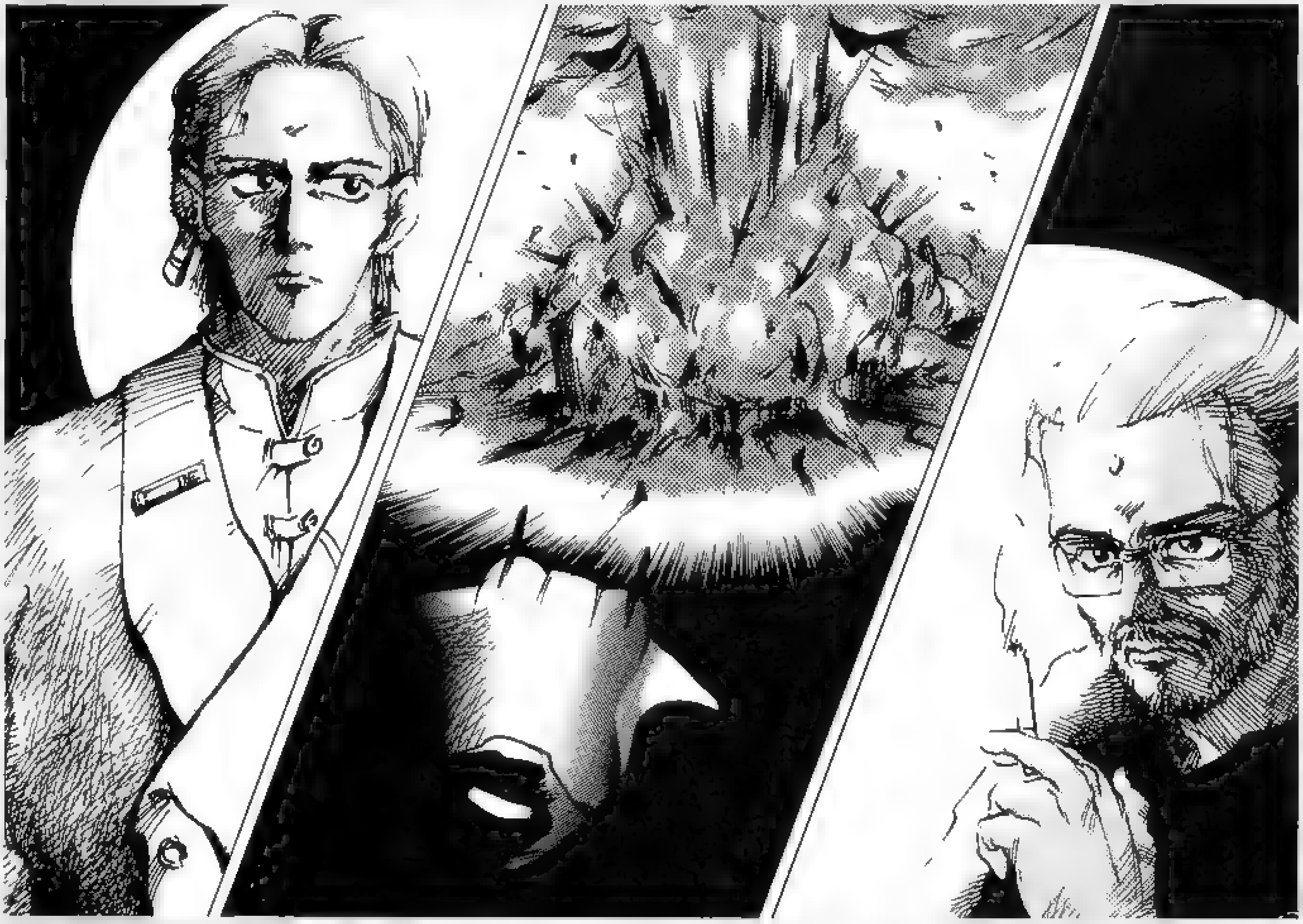
また、バックアップしているのが大型兵器メーカーであるためか、カーン警察軍は（実用性はともかく）巨大なメカニックを多数有しており、常にそれを中心に作戦を展開するのも特徴でしょう。

特にセクション・クリシュナが所有する空中母艦は翼幅240ｍにも達する巨大航空機であり、多数のヘリや航空機を搭載しています。空中母艦を有しているのは世界広しといえどカーン警察軍だけですが、この巨大メカは実用性に乏しいといわれています。

セクション・カーリーが有する地上戦艦は、巨大な陸上空母で、こちらも多数の戦車や兵員を搭載しています。小紛争の際には地上戦艦が迅速に展開し、作戦を遂行しますが、これは強力なアーミーとして恐れられています。

ただ、巨大兵器と物量はともかく、兵の士気は低く、訓練も行き届いていないし、細かな装備にしてもすべてが3流品で、アーミーとしての質は世界最低レベルでしょう。大規模な組織をそろえれば、どこかに無理が生じるものです。

セクション・ヴリドラ、セクション・ナーガは公安機関です。それぞれアーミーの一セクションとして位置づけられていますが、実際の業務はシティ内の治安を維持することです。



アンダカ事件

一例だけ、過去にシャンカラで発生した目立つテロ事件を紹介しましょう。

アンダカ事件は、2138年7月12日にアジメールにあった小さな空港で起こった襲撃／爆破事件です。死者1,562名(うち1,021名が空港関係者や一般乗客など民間人)、負傷者はその4倍にものぼるという大惨事となりました。

テロ組織《アグニ》のリーダー、アンダカ教授の亡命を食い止めようとケダールナートのヴァジュラが直接行動に出たことが直接のきっかけとなった事件です。彼らは空港警備隊に連絡をとらずに武装集団を空港に送り込みました。プライドを傷つけられたカーン警察軍の警備隊は、ヴァジュラに協力せず、一方、アグニもアンダカ教授の国外脱出を助けるべく武装集団を空港に潜入させたのです。

アグニのメンバーが、戦術核爆弾が秘匿されていた倉庫に迷い込み、それを警備隊が攻撃したところから火の手は上がりました。ヴァジュラチーム・テロリスト・警備隊の3つ巴の戦いの中、核弾頭が暴発し、空港の1/4が吹き飛んだのです。

教授はその生存が絶望視されていましたが、(一足早くシャトルが飛び立っていたため)無事だったようで、最近ではさらにテロ活動を激化させています。

この事件は、直接に核の脅威にさらされたことのないシャンカラやガンガータウンの人々に大きな衝撃を与えることになりました。

ヴリドラのサイボーグたちはエリート並みの戦闘能力を持ち、ときには紛争にまで駆り出されますが、基本はあくまでSPであり、SWATやカウンターテロ部隊の真似ごとは積極的にはしません。

そう、実はカーンにはエリート部隊がありません。兵器と兵員はそろえられても、エキスパートは養成できないのでしょう。ただ、アーミー首脳部は、少数のエリートを養成するくらいなら、その分組織規模を拡大すべきだと考えているし、数があればたいていの事態には対処できると踏んでいます。

2．ケダールナート

・ディビジョン：ストラトエア

・主な戦力

カパーラ(AHP)	：戦闘バイク×2,000、装甲車×30 AHPオフィサー1,000名、 戦闘要員8,000名
ヴァジュラ(SWAT)	：サイボーグ300名、特務ヘリ×5 特務ホバータンク×10 コンバットシェル×100
ストゥーパ(RP、ポリス)	：バトルトレーラー×4、装甲車×50 戦闘要員2,000名
ヴェーダ(アーミー)	：モビルマスター×30、 ホバータンク×200 各種戦車×3,000、装甲車×5,000 コンバットシェル×1,500、 戦闘ヘリ×30、輸送ヘリ×100、 攻撃機×10、兵員10,000名

・プロフィール：

ケダールナートは、特殊な公安部隊あるいは(準)エリート戦闘部隊の集合体です。カーン警察軍に足りないものをすべて備えているといっていいでしょう。戦闘員の練度や装備の質もこちらの方がましですが、その分、数はそろえられなかったようです。総体的な評価はカーン警察軍と同等ということになるでしょうか。

ヴァジュラはSWATとして発足しましたが、これは特殊部隊でもあり、シティ内のテロリストだけでなく、シティ外で対ゲリラ戦を展開することも多いようです。その能力はエリート部隊としてみればそれほど優秀というほどのものではないようですが、任務は何とかこなしているようです。彼らはどうしようもないケースでは、しぶしぶながらもハンターなどさらなるエキスパートの手を借りて事件を解決することもあります。

カーン造船／ストラトエアともに別に宇宙軍も組織しているはずですが、その実体は明らかではありません。所有はしていても、現在のシャンカラの世界へのプレゼンス・レベルを見れば、そして地上軍にこれだけの経費を割いているのでは、恐らく大した規模ではないでしょう。

自然環境

カタストロフ以降、インド亜大陸の北部とインド洋上には超高気圧が年間を通じて居座ることになりました。超高気圧に南北をはさまれているため、大陸全体は年平均気温が50～60℃という、常人には耐えられないくらいの猛暑の地となっています。

また、砂漠ばかりなため、夜間の冷え込みも相当なものです。

シャンカラ市内でさえ、日中気温は45℃を超えるし、中西部の砂漠地帯では昼夜の温度差が3桁に及ぶことさえあります。昼間は高熱、夜間は厳寒による死者は昔も今も絶えません。

ところで、この南北の超高気圧は、NBC汚染を食い止めるという恩恵をもたらしました。

インドがNBCによる大きなダメージを被ったという記録はないし、環境を破壊するような開発も過去には特に行なわれていませんが、その周辺地域(中東、ユーラシア、東南アジア、東アジア)の汚染はひどいものでした。本来なら季節風などで汚染物質が流れ込んでくるはずですが、インドの汚染度はほどほどなのです。

超高気圧の境い目は(気圧の急激な差によって)常時突風が吹き荒れています。これがちょうどエアカーテンのような役目を果して、NBC汚染物質(およびその複合汚染や変異体なども)の侵入を防ぐ格好となったのでした。

ただし、インドは人が住むのに適した場所とはいえません。自然環境──特に高すぎる気温は致命的です。

バベル期以降の環境の変化についてこれなかった多くの野生動植物は絶滅しました。しかし、以前から高温乾燥の気候帯にいた生物の一部が移動してきたため、動植物の個体数は再び増えつつあります。現在の自然環境が安定した状態であるのは確かでしょう。そして、ほかの地域に比べるとミュータントの発生確率は低くなっています。

内陸部は砂漠一色ですが、沿岸部はインド洋に発生した寒流の影響で降雨量がやや多いようです。これは植物の生育に適した状態であり、将来が期待できるでしょう。また、意外にも南インド洋とその周辺の島々は生物の宝庫となっています。ただし、シャンカラ行政府はこの情報をひた隠しにしており、保護も行なわれていません。

異常気象について。まず、80～100℃にも及ぶ熱砂風がしばしば発生します。これに巻き込まれると、生身の人間はやけどによる重傷はまぬがれません。フルボーグでも、防塵対策が完璧でなければ、手ひどいダメージを受けることでしょう。

熱砂嵐のうち、北部で起きるそれは異常に酸素濃度の低い酸欠空気からなっています。この酸欠熱砂風に巻き込まれたら、酸素マスク装備をしていたりオキジェンタンクをつけていない者は窒息してしまいます。砂嵐の規模によっては、そのままそこで死んでしまうことでしょう。この酸欠熱砂風は、時には竜巻の規模にまで成長し、頻繁に起こるフェーン現象と合わせてシャンカラの最大の天災となっています。

ミュータント

ヘクサタイガー

6本足の虎です。非常に素早く、また静かに行動するので、荒野で出逢った場合は危険な生き物であり、主に夜間に狩りを行ないます。夜目がきくというより、ほとんど暗視スコープなみの眼力を有していますが、これは逆にフラッシュなどを浴びせると当分の間、まともにものが見えなくなるという弱点でもあるでしょう。

ヒュドラ

頭の部分がいくつもに分かれた、長さ6～7mの多頭コブラのように見えますが、これは正体不明の生物で、一説では植物ではないかともいわれています。 ヒュドラは荒野に深い穴を掘ってそこに潜んでいます。獲物が近づくと突然飛び出してくるというわけです。

牙には猛毒があり、噛まれると30分くらいで死んでしまうでしょう。

また、ヒュドラを倒すことができたなら、穴から引きずり出してみましょう。その尾の部分は大根のようで、多数の毛根が出ていますが、尾の先端部には、人間が脳で生産する10～50倍のエンドルフィンが抽出できます。神秘な存在だからなのか、小型のヒュドラはニューウェーブシャーマンにご神体として奉られていることがあります。

多くのコミューン

シャンカラはもともと貧民を収容できるようつくられたシティなので、多くの弱者がやってきました。もっとも行政府はよそ者を受け入れるつもりでダウンタウンを設計したわけではなく、土着の貧者のために貧民街をつくったのですが。

南アジア全域、シャンカラの守備範囲だと特に北部インドからヒマラヤにかけてのあたりにはいくつかの小さな村があります。これらは見捨てられたコミューンだったり、ときには大陰謀をたくらんで今日を忍ぶゲリラの隠れ家です。シャンカラ行政府はこれらの存在を公式には認めていません。ただ、その行政府も、ドラダについては、裏取り引きでもあるのか、行動を阻害するような真似はしません。

ここで、コミューンの人々を見てみましょう。

1．ドラダ

インド北西部〜中東〜カザフを往来するさまよえる民で、遊牧ではなくドラッグの生産と売買を生業としています。「ドラダ」の語源は、ドラッグ・トレーダーであり、それがなまったものとされています。

彼らは、一様にターバンのような手製の防毒防塵マスクをし、さまざまな形のゴーグルをつけ、ダブダブの防護服のような民族服を着ています。

ドラダは厳しい大異変後の自然の中を生き抜く術に長けており、その秘密は常時服用している自家製のドラッグにあるともいわれています。

放射能障害にかからなくするドラッグ、延命効果のあるドラッグ……それらの薬の材料／成分／精製法などはその家に伝わる秘密となっており、たとえ仲間でも教えたりすることはありません。

彼らは、シャンカラの人々を含め、滅多に他民族には心を許しません。たぶん、それは迫害と利用ばかりされてきたからでしょう。ただ、彼らと寝食をともにし、災いを乗り切ってきた者は仲間と認め、心を開いてくれることもあります。

2．ジプシー

もともと定住地を持たず流浪の旅を続けていたジプシーですが、旅が危険な時代なので、土地に定着する者は多いようです。

ジプシーは、シャンカラのダウンタウンに住んだり、郊外に村をつくっていますが、彼らのリーダーたちはたいてい「今度の地には少し長く居すぎただけだ」と言います。流浪をするのも自由なら、その地にどれだけとどまるかも自由でしょう。

しかし、50年以上にも渡る滞在は、確実にシャンカラの文化に影響を与えました。

3．東南アジアの難民

21〜22世紀初頭まで続いた東南アジア各地の戦争／紛争は、一般市民の生活を圧迫し、住むべき土地を奪っていきました。この人々はこうした国々からの運のよかった脱出者たちです。

彼らの大半は安全な土地を見つけて、そこに定住したがっていますが、現実にうまくいっている例は少ないようです。

人面牛

ヒンドゥー教では牛や犬は聖なる動物としてあがめられています。数はずいぶん減りましたが、ガンガバードでは生き残った牛や犬が放し飼いにされています。これはたとえミュータント化した危険な牛や犬でも同じことですから、ある意味ではガンガバードは非常に危険な街です。

シャンカラやガンガバードにはなぜか不気味な生き物が現れることが多いのですが、2040年ごろ、当時まだガンガバードがバラナシと呼ばれていたころ、街に奇妙な1頭の牛がいた時期がありました。

顔が人間そっくりで、そのうえヒンドゥー語を話すのです。そいつは集まってきた群衆に向かって、いろいろとたくさんのことを話しかけました。その大部分は謎めいた予言でした。汎アラブ戦争やバベル期、メガ＝シティ体制など、その後世界に起こった多くの事柄がすべて言い当てられたのです。

この話が、真実であるかどうかはもうわかりません。一般には、まるっきりのデマであるという説とミュータント牛のところまでは真実だという説が有力です。2150年現在、特に貧民たちの間でこの噂は相当な信憑性で語られ、《人面牛教》までできたようです。

人面牛の最後の予言は次のようなものでした。

「支配者は取って代わり、石の時代がやってくる」



MEGA-CAPETOWN
メガ=ケープタウン

シティ概要

生産と消費、資源と破壊、生と死が入り混じるこのメガ=シティは、表向きはネオアフリカーナー系、つまりアフリカに本拠を構える3つの地元巨大企業が管理をしています。これらは俗に《シャインスリー》と呼ばれているようですが、実はこれは3社を誉め讃える意味の言葉ではありません。むしろ、皮肉といったほうがよいでしょう。

メガ=ケープタウンは確かに対外的に強いシティではないわけですが、表向きはどこにも支配されることのない独立したメガ=シティとされています。

しかし、実はシャインスリーは傀儡(かいらい)企業でしかなく、それを操っているのは海外の有力メガ=シティに本拠をおく、より強大な巨大企業なのです。

シャインスリーには、それぞれ異なる思惑を抱く3つの海外巨大企業の後ろ盾があるという表現もできます。

この裏の支配企業3社はシャインスリーに対して《シャドウスリー》と呼ばれています。シャインスリーが傀儡でしかないことは、いまや公然の秘密であり、独立の気運盛んなネオアフリカーナーの企業人でさえ、この言葉をしばしば口にします。

シャドウスリーは、互いに牽制しつつも、メガ=ケープタウンをアフリカ大陸でうまく生きながらえさせようと努力しています。

シャドウスリーの目的はレアメタル(希少金属)や貴金属など地下資源の獲得です。メガ=ケープタウンを狙う近隣メガ=シティににらみをきかせる反面、アフリカという紛争の絶えない土地柄を利用して、新技術や新兵器の実験なども頻繁に行なっているようです。

メガ=ケープタウンは周辺に敵対勢力が多く、また資源はあってもそれを単独で活用するだけの外交力もありません。有力メガ=シティの援助なしでは存続できないシティであり、住民たちも内心ではそれをよく理解しています。

しかし、少なくとも行政府はネオアフリカーナー思想に凝り固まっており、表向きは非アフリカ人を何とか追い出そうとやっきになっているのです。

シャドウスリーに経済を握られつつ、行政府の意向を尊重しようというのがシャインスリーの統一見解であり、支配企業間はその面ではある程度友好的です。これは世界でも珍しい運営形態といえるでしょう。

シティ構造

メガ=ケープタウンは、旧南アフリカ共和国の首都ケープタウンをもとにして建設されたメガ=シティですが、ほかのシティと違った構造をなしています。

ほかのメガ=シティはエリアどうしが直接つながっていたり、それぞれのエリアが多少離れていても、それぞれがハイウェイやリニアラインなどで連結されているものですが、メガ=ケープタウンは激戦区のすぐそばであり、資源採掘が盛んで、さらに人口が少なめであるということもあって、エリアはアフリカ南部全域に散らばり、それぞれが独自に運営されているのです。

メガ=ケープタウンの基本範囲として認識されている地域、つまりエリアは3か所で、ひとつが《ケープエリア(旧ケープタウン)》、ひとつが《プレトバーグエリア(旧プレトリア～ヨハネスバーグ)》、それと《ダイヤモンドシティ(旧キンバリー)》です。そのほか、特に大きなタウンとしてマプートがありますが、これはあくまで港としてのタウンであり、メガ=シティの機能を担うエリアとしては認められていません。

では、各エリアをみていきましょう。

ケープエリア

ケープエリアはメガ=ケープタウン全体のすべてを管理する、立法/行政/司法の中心地です。ここは中央ブロックであり、また、上流市民の住宅と支配企業のオフィス街が建ち並んでいます。

機能美と様式美を兼ね備えたデザイン、荒涼たる大地に忽然と姿を現す白亜の建造物群は、初めて訪れる人にとって大きな驚きと感動を与えることでしょう。一般市民の居住区やスラムなどは港湾部にわずかにあるだけで、ほとんど存在しません。

ケープエリアはメガ=ケープタウンのもとになった港町で、昔は大変に治安の悪い土地でした。メガ=シティ建設時も、当初はとてもここに機能中枢を置き、中央ブロックとするのは不可能かと思われたほどです。

行政当局はケープエリアから無法者たちをほかのエリアに強制的に移住させたのち、機能中枢を設置しなければなりませんでしたが、これは新たなテロの原因となりました。

あまりにテロ事件が多くなったため、司法側は何らかの方策を講じなくてはならなくなったのです。彼らは画期的な方法で、この無法地帯をあるていど平和な地区にすることに成功しました。《RGS》という治安維持システムがそれで、このブロックの建物の通風口からは常に精神を安定させる薬品入りのガスが供給されるようになっているのです。

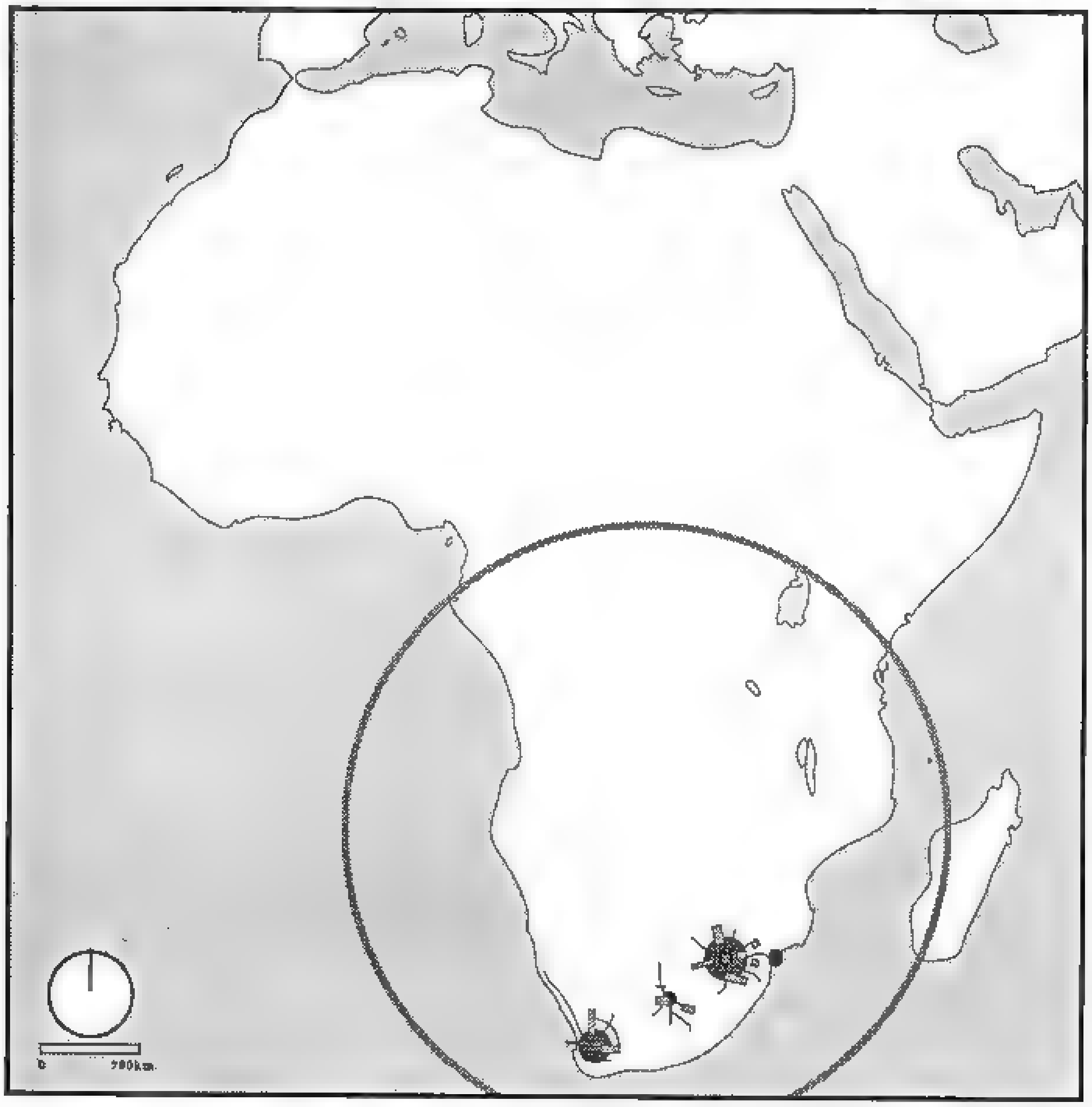
精神安定ガスは建物内のみならず市街にも流されており、そこに住む市民あるいはケープエリアを訪れるすべての人々の精神を安らげています。

RGSは、はっきり言って付け焼き刃の対策でしかありません(テロを実行しようと決心した者はガスマスクを着けてここに潜入するでしょう)。しかし、効果がまったくないというわけでもなく、社会不安やストレスから生じる突発的な事件や暴力犯罪などは明らかに発生率が低いのです。

シティのすべてを司(つかさど)る機能(都市機能AI、支配企業オフィス、VIP住宅)はすべてケープエリアに集中しており、副中央ブロックも存在しないメガ=ケープタウンにとって、ここは本当に重要なエリアです。だから、RGSなどという大変に経費がかかるセキュリティシステムも必要

MEGA-CAPETOWN

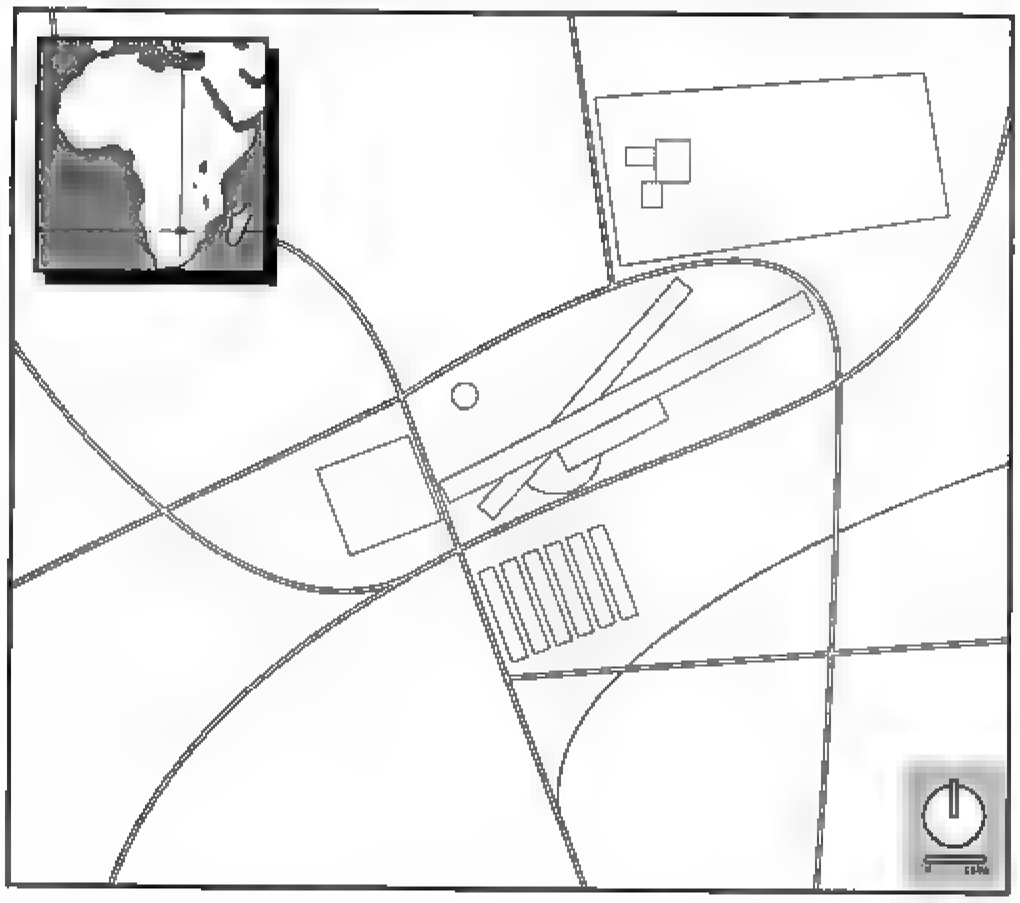
シティデータ
- 公式名称：南アフリカ共同機構
- 俗称：メガ＝ケープタウン
- 範囲：旧ケープタウン、キンバリー、プレトリア～ヨハネスバーグに点在
- 中央ブロック所在地：ケープエリア
- 人口：3500万（ケープエリア300万、ダイヤモンドシティ700万、プレトバーグ2500万）
- 都市機能中枢：複合ＡＩ《クインテット》

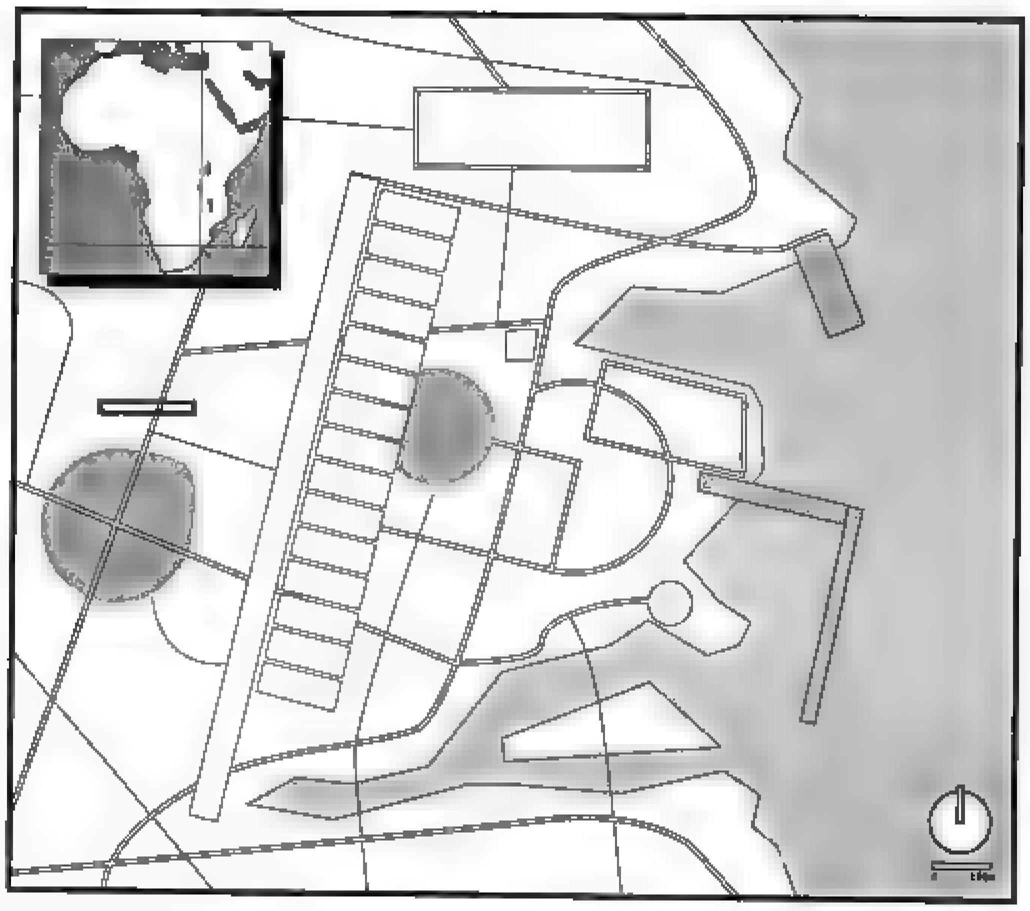


IGER

イゲルは小さな鉱山町ですが、現在では加工の街として栄えています。北にある建造物がそれで、イゲルの住民の7割はここで働いています。

街中央の大きな構造物は輸送／連絡用のレシプロ機の飛行場であり、イゲルが自立した集落でないことを端的に表しています。名物らしいものはほとんどありません。ただ、繁華街にやたらカラオケバーが多いことが知られています。





MAPUETO

殺伐としたマプートでまともな観光名所といえばダイヤモンドブリッジくらいでしょう。

マプートは、メガ＝ケープタウンの功労者シェリダン女史の故郷でもあり、それにちなんで、北の岬にはシェリダン公園があります。しかし、今ではストリートギャングやよそ者のたまり場になってしまっています。

なわけですが、その反面、このシステムに疑いの目も向けられているようです。

仮に精神安定ガスの代わりに毒ガスとか洗脳ガスなどが流し込まれたらどうなるのか？　という恐怖です。それを実行するのはテロリストかも知れないし、敵対メガ＝シティのスパイかも知れないし、もしかするとシャインスリーかシャドウ・スリー間の身内のいさかいが大惨事の原因となるかも知れないのです。ＲＧＳを廃止しろという意見はかなり多く、これに強硬に反対する者もいます。

テロを防止するシステムであるＲＧＳが、新たなテログループをつくる理由になっているのというのは、皮肉であるとしか言えないでしょう。

プレトバーグエリア

サハラ＝ゲート（西海岸にあるメガ＝シティ）とメガ＝ケープタウンは旧世紀からずっと犬猿の仲であり、中央アフリカは常時戦闘状態となっています。また、カラハリ砂漠より北のジャングルには、大規模かつあらゆる種類のゲリラ／テログループが潜んでおり、メガ＝ケープタウンを第一目標に狙っているのです。

メガ＝ケープタウンは外交面では基本的に保守的ですが、自称モラリストの民族主義者によって建てられたようなシティなので、これら敵対勢力への反応は過敏です。軍事力はこのレベルのメガ＝シティにしてはかなり強力ですが、アーミーはシティの防衛のみならず、しばしば北への先制攻撃や掃討作戦も行なうのです。

さて、プレトバーグはメガ＝ケープタウンでも最北端、つまり最前線に位置し、アーミーやそのほかの戦力の大部分はここに駐留しています。

プレトリアとヨハネスバーグというかなり大きな都市のあった場所なので、難民も多く集まってきており、さらにケープエリアを追い出された中流市民も地下資源の豊富な（＝働き口のある）プレトバーグにやって来ました。

こういう経緯があって、プレトバーグエリアはもっとも大規模な人口密集地であり、鉱工業がさかんであり、一般市民とそれ以下の人々の暮

エマーソン制度

この制度は、表向きは能力評価による市民のランク分けをし、秩序を安定する制度とされています。

メガ＝ケープタウンの市民は、額に独特のランキング・プレートを植えつけることが義務づけられています（市民であれば料金はまったくかかりません。事故などで失ってもタダでつけてもらえます）。プレートは一辺が3cmほどの逆三角で、特殊な光線によって感光するバイオ系材質でつくられています。

プレートの色には５種類があり、青が企業幹部あるいは上流市民、緑が一般市民、赤が軍／公安関係者、白は就職前の学生／一時的に職を失った者など特殊な市民です。

また、プレートには数値も表示されています。この《ヘッドメーター》は00～99までで、大きいほど能力や地位が高いという意味です。

市民たちは３年ごとに行政府の審査を受け、それによってプレートの数値の上下や色の変更がなされます。

このプレートは手術によって植え付けられますが、実はアクセスファイバーとしての能力も有しています。だから、メガ＝ケープタウンの端末インターフェイスは変わったつくりです。指を置くための装置のかわりに、額のプレートに接触させて使うヘアバンド型アクセス装置か、高級な機種ならヘッドセットが採用されているのです。

市民にはアクセス中も両手を使うことができるということで、実用面では好評なようです。

しかし、この制度は市民権を取ることのできない難民にはとてもつらいものだし、メガ＝ケープタウンを訪れる旅行者を憤慨させてもいます。

目立つところに市民である証がつけられているので、そうでない者はひと目でバレてしまうわけですし、たとえ裕福な旅行者であっても、市民でない者はこの街では難民レベルの扱いをされるということなのですから。

メガ＝ケープタウンの市民になるためには、かなり厳しい審査があるようです。建て前での第一条件はアフリカーナーであること、つまりアフリカで生まれ、メガ＝ケープタウンの発展に貢献する可能性のある者でないといけません。

例外もあります。大金をしかるべき筋に寄付するとか、あるいは赤プレートなら比較的簡単に取得できます。何しろこのシティは戦時下なので、兵士を多く必要としているのでしょう。

エマーソン制度によってより厳密にランク分けされたメガ＝ケープタウンですが、市民たちの生活が特に際立って裕福というわけでもないようです。しかし、行政府要人たちは「シティのレベルはまだ２流だが、市民生活レベルは１流メガ＝シティ並み」だと信じているし、実際それは間違っていません。

ただ、この制度の存在が市民の不満をかき立てているのも確かでしょう。

市民個人の能力判定は行政府の独断であり、しかもそれが色と数値によって誰の目にもさらされているのです。これは明らかに新たな形の差別であり、エマーソン制度廃止を第一の要求にしている抵抗勢力／テロ組織まで存在しています。



らす街です。そして、同時に最大の軍事基地でもあるのです。

旅人が自由に立ち寄れるのはプレトバーグエリアだし、旅人にしても大部分は仕事にきた傭兵やハンターということで、街全体が、自由でありかつ不穏な――ダウンタウンのような雰囲気を漂わせています。戦争を肌で感じられる土地でもあり、この感覚が、殺伐とした空気を創造しているのではないでしょうか。事実、プレトバーグが(テロの目標などという小規模なものではなく)戦火にさらされることも多いようです。

街の景観に特徴的なものはあまりありませんが、住宅街とダウンタウンとアーミーベースが混然と存在しているその姿は、異様といえば異様です。

もちろん全体の治安はよくありませんが、少なくともアーミーベースとその周辺に位置する住宅街は、地元の軍人が責任を持ってパトロールしているので、やや平穏といえるでしょう。

ダイヤモンドシティ

旧キンバリーを中心に形成された、鉱業／工業だけの街です。

地下資源が豊富だという理由だけでは、普通はシティなど建設されるものではありません。また、『ダイヤモンドシティ』という呼称は俗称ではなく、正式な名称なのですが、この扱いも不可解でしょう。

2130年代、つまりメガ＝ケープタウンがやっと動き出した当時、ここはただの採掘タウンでしかありませんでした。

まだまだ体力のない行政府はキンバリー近郊に多くの地下資源が眠っていることを知りつつも、財政が苦しく、また人口もまだ少なかったため、ここを開発することができなかったのでした。それで、本来の気風に逆らい、キンバリーを(行政の管理下のもとで)よそ者に開発させることにしたのです。

彼らは、団体／個人を問わず、市民であれば、キンバリー近郊でのあらゆる地下資源を採掘できるという法を施行しました。

一攫千金を夢みる者はシティ中にいたらしく、大勢がキンバリーに集まりました。シティ外の者も多額の市民登録費用を支払って、メガ＝ケープタウン市民となり、採掘に参加したようです。

これはちょっとした騒ぎになり、『ダイヤモンドラッシュ』と呼ばれたものでした。

掘り出された資源は行政府が買い上げるか、採掘者がよそへ持ち出すのであれば莫大な関税をかけたのです。また、開発やら何かにつけて税を設定しました。これによって財政はしのげ、キンバリーの開発もできたのです。

採掘者にとって、実際に採掘を始めるまでの投資額は膨大で、最終的な収入を考えれば割りの合わない話となったわけですが、あまり文句を言う者はいなかったようです。彼らが真に求めていた物は、豊かさではなくて夢だったのです。ダイヤモンドラッシュは絶望していた人々に夢を与えました。

ここはよそ者によって開発された街であり、行政府は彼らの業績をたたえ、同時に裏ではよそ者をあざける意味もあり、この新しいエリアの名称をダイヤモンドシティと定めたのです。

現在、ダイヤモンドシティには採掘基地、資源を精製したり製品に加工する工業地帯、そこでの仕事に従事する市民の居住区が存在しています。

ところで、ダイヤモンドシティも行政府が認定する市民しか居住できない街ですが、ここの市民の70%以上は、2130年代に新たに市民権を取得した特例者です。彼らは、ケープエリアの真ネオアフリカーナーたちから不当な扱いを受けることが多く、ダイヤモンドシティにおける市民運動はほかに比べ盛んです。

地域の歴史

17世紀中ごろにケープ地方に移民したオランダ人、ドイツ人、フランス人のユグノー教徒などにより、ボーア人と呼ばれる白いアフリカ人が形成されました(ボーア人は後に『アフリカーナー』と呼ばれるようになります)。

やがてイギリスがこの地を占領／入植を始めたために、彼らボーア人は内陸に移動せざるをえなくなりました。移動先でボーア人が金鉱やダイヤモンド鉱を発見したために、この利権争いでボーア戦争が勃発したのです。この戦争はイギリス側の勝利に終わり、20世紀初めになって、大英連邦に属する南アフリカ連邦が成立しました。

成立後、アフリカーナーとイギリス系白人の両者は、アパルトヘイト(人種隔離政策)を実施して支配体制を確立していきました。

このことに反発した非合法のアフリカ民族会議(ＡＮＣ)が武装闘争をはじめたため、反政府暴動が激化し、《民族の槍》と呼ばれるゲリラ組織の活動が活発になってきたのです。

人種差別政策に対する世界からの非難を回避するために、南アフリカ政府は黒人勢力との対話路線をとり、21世紀初頭までには、(段階的にではありましたが)アパルトヘイトを廃止してゆき、黒人主導型の政権が樹立されたのです。

政権樹立後は黒人政党どうしの対立もありましたが、全体的には安定した状態が続き、経済成長も著しく、国民の生活水準もあがりました。

21世紀に入って、アフリカ大陸全土は民族闘争の渦に巻き込まれていきます。カタストロフの序曲ともいえる、汎地球規模の紛争時代の訪れです。

なかでも極右化した新生ケニアは近隣諸国に次々と侵攻、21世紀中ごろには《中部アフリカ連合》を成立させ、北アフリカ諸国はこれに対抗して(ＥＣの後押しを受けた)《サハラ同盟》条約を締結。

中部アフリカ連合の目標は、地下資源の豊富な南に絞られてきたのです。この外的抑圧は南アフリカと周辺諸国にとってプラスに働いたようです。2069年、南アフリカ共和国主導で《ＳＡＣ(南アフリカ共同体)》が完成されました。この時点で人種による差別感情は、住人の意識から消え去ったようです。

世界各国もこの勢力に援助を惜しまず、ＳＡＣは飛躍的に国力を増大させます。わずか3年で、軍事／経済／政治など、ＳＡＣはすべての面で大陸内のほかのふたつの勢力に抜きんでた実力を蓄えるに至りました。

しかし、中部アフリカ、北アフリカはともに、南の急成長に緊張をつのらせ、2072年に汎アフリカ戦役が勃発。そして、2090年にアフリカ大干ばつ、以後の10年間には各地で天変地異が連続して発生し、北／中部／南の3大勢力は(そして各国も)ことごとく瓦解し、戦火でにぎやかだった大陸は沈黙しました。

アフリカは暗黒時代に戻ったわけですが、公式に生活圏復興が始まったのは実はアフリカからです。

2117年、北半球系の巨大企業主導で汎地球復興後援組織《ＰＲＯ》がマダガスカルで結成されました。そして、その地下資源採掘／交通基地のひとつとしてケープタウンが選ばれたのでした。アフリカから産出される資源は世界の復興に役立てられたのです。

ケープタウンは復興のための前線基地ではあったものの、メガ＝シティ建設の予定は当初はありませんでした。しかし街はよく整備されたので、難民は集まってきます。こうして、メガ＝シティの基盤ができあがったのでした。

やがて、第一期建設予定のメガ＝シティがそれぞれ自立できるようになったころ、ケープタウンはかなりの人口密集地になっていました。し



かし、ここには行政機関はありません。街の治安は悪く、住みにくいところでした。

ネオアフリカーナーと非アフリカーナー排斥

ケープタウンのありさまに憤慨したのは、もとからアフリカに住んでいた人たちです。彼らはよそ者によって土地が荒され、復興という大義名分のもとに資源がどんどん持ち去られていくことに怒りを覚えていました。

郷土を愛する者たちは、自らを《ネオアフリカーナー》と称し、国土を奪回する運動を開始しました。この運動は当時の最高指導者(そしてメガ＝ケープタウンの初代市長でもある)アンジェリカ・シェリダンにちなんで、《シェリダン運動》と呼ばれています。

平和的な政治活動から始めた彼らですが、巨大企業に頭を押さえられるに従って、だんだんやり方が過激になってきます。

ついには、資源輸送タンカーなどに対してもテロが仕掛けられるようになり、自分たちの政治／経済基盤、つまりメガ＝シティを建設／整備するのに手いっぱいだった巨大企業群は、ケープタウンから一時手を引くことにしました。

南アフリカは何度めかの独立を果たしました。しかし、いくら資源が豊富でも、まだ若い国です。月面の巨大企業の軍事力／経済力には逆立ちしても勝てません。また、中部アフリカ、北アフリカもそれぞれ違った形で復興を始めているのですが、彼らとの反目もいまだに続いています。

こんな状況のさなか、巨大企業の中でも北米ネオ＝アップルの幹部連が、ネオアフリカーナーに取り引きを申し出ます。

①世界あるいは近隣敵勢力に対する外交力の強化
②メガ＝シティ建設／シティ整備
③科学／軍事／経済／地元巨大企業の整備

これらについての全面的援助、そして内政にはいっさい干渉しないという条件で、その代償として、地下に眠る豊富な資源の採掘権が欲しい、という申し出です。ネオアフリカーナーたちはしぶしぶこれを承知し、南アフリカは結果的にネオ＝アップルの保護領的な位置に落ち着きました。

しかし、内政について、実際に《メガ＝ケープタウン》が建設／稼働し始めると、運営機構中枢にかなりの外資系スタッフが入り込むという

軍港マプート

産出されて使いきれない資源を輸出、生産が追いつかない製品を輸入するための「港」は、メガ＝ケープタウンの存続には必要不可欠な存在と言えるでしょう。

輸出されるのは豊富な地下資源／半製品であり、輸入されるのは市民生活に必要な製品／消費財、そして多くの兵器や戦争で稼ごうとする傭兵たちです。

プレトバーグエリアの東、アフリカ南東岸のタウン、マプートは完全な軍事基地であり、その機能性は評価が高いようです。

ちなみに、ケープエリアも海に面しているので港はありますが、あちらはあくまでケープエリアを維持するための港で、必要最小限しか使われていません。

行政府は中央ブロックによそ者が入り込むのを、異常なほどいやがっています。それでわざわざ(ケープエリアから遠い)マプートを港町として再整備したのでしょう。

しかし、資源はダイヤモンドシティとプレトバーグからやって来るわけだし、大消費地であり、また人の出入りが激しいプレトバーグに港が近いというのは合理的です。

マプートは軍港ではあるものの、メガ＝ケープタウンのアーミーは海上戦力は持っていません。その必要がないからです。

戦争は内陸部で行なわれているし、2流のシティに海軍を維持する能力はそもそもないということです。輸出入についても、メガ＝ケープタウン自ら船を出さなくても、富裕なメガ＝シティが船団を組んでやってくるので、いりません。

港の設備――輸送船／戦闘艦を整備／補給する設備や、タウンの防衛機構は1流ですが、これらはすべて他シティの船のためのものなのです。そんなわけでマプートは、世界中のシティ／企業の新鋭艦隊を見ることができ、軍事マニアには有名です。

ところで、ここは戦場に向かう／戦場から引き揚げる荒くれ者が多いことでも有名ですが、港のバーでは傭兵たちがよくこんな言葉を交わします。

「(マプートに)入るときゃ無一文、出るときゃ黄金担いでる」

こんな激戦区まで来るのはよほどの食いつめ者であるということです。しかし生きて帰れれば報酬は膨大であるということでしょう。ちなみに「黄金」という言葉は「たとえ」ではなく、真実であることも多いようです。メガ＝ケープタウンでは傭兵への報酬として、この地で産出される黄金やダイヤモンドを提供するのが一種のならわしとなっているそうですから。

クインテットと謎の事故

高級ＡＩを5台リンクさせ、より多くの機能を持たせていることから、クインテット(五重奏)と呼ばれています。

原型となったＡＩ《ＥＬＰ40》とそれに連なるシリーズは、それほどすばらしい機種ではありませんが、クインテットは非常に優秀な複合ＡＩです。これは、5台のＥＬＰをリンクさせ、高度なカスタマイズを行なった天才エンジニア、エドモンド・ヘールデンの功績と言えるでしょう。

ところで、ヘールデンは天才と呼ばれる者によく見られる精神の変調がありました。重度の精神分裂症は次第に二重人格を形成していき、左半身が右半身を溺愛し右半身は左半身を嫌悪するという奇妙な状態にまで陥りました。

彼は、最後は右手が自分の心臓をえぐり出し、左手で顔の右側をいとおしそうに包んだ状態の自殺とみられる死体で発見されたのです。

そして、その狂気はクインテットにも影響を及ぼしていたのかも知れません。

クインテットは普段はすばらしい機能を発揮していますが、ときとして突然停止や誤作動などを起こすことがあるのです。何度も点検整備やプログラム修正が行なわれたのですが、いまだに原因は明らかになっていません。

結果になったようです。

第2代市長クラーク・エマーソンは、反動政策を打ち出すことで、行政上の判断ミスから目をそらすことにしました。
《エマーソン制度》と呼ばれる独特の市民制度がそれです。これは非アフリカ人を排斥し、同時に市民に対してはネオアフリカーナーとしての自覚を啓蒙し、さらに能力評価によって厳密にランク分けしてしまうという悪法であり、世界中から非難を浴びることになりました。

支配企業

1．王立電子研

・専門分野：電子、(流通も含む)金属関係
・公安機関：ククリ
・軍事機関：スペシャル・レキ・コマンド
・プロフィール

王立電子研は、ネオアフリカーナーの筆頭ともいうべき支配企業であり、現在はオランダ系のヘイマンズ家により運営されています。

歴史のある企業で、もとはイギリスの公的研究機関でした。それが、2016年、エレクトロニクス分野での新技術のパテントとともに(パテントの独占を狙った)南アフリカの大富豪に買い取られたのです。

王立電子研究所はそこから企業としてスタートしました。当初はもちろん電子関係が基幹でしたが、現在ではその方面の産業はあまり盛んではありません。もっと性能のよい他社製品が世界中に出回っているからです。

王立電子研は、レアメタルや水素吸収合金をはじめ、金属と名のつくものなら何でも精製／生産できる最新鋭の加工プラント群をプレトバーグに持ち、また世界中の裕福なメガ＝シティに貴金属の直営店《フリー・ビー》をオープンさせています。

ちなみに、フリー・ビーのネックレスといえば、上流階級の婦人へのプレゼントの定番ともなっているくらい贅沢なつくりで有名です。

2．アンドレセン・インスツルメンツ

・専門分野：運輸、鉱業関係
・公安機関：出資のみ
・軍事機関：出資のみ
・プロフィール

メガ＝ケープタウンでは一番新しく、規模も小さく、唯一、ダイヤモンドシティに基盤を置く企業です。

また、ブロック間が遠く離れているメガ＝ケープタウンにおいては、ブロック間の物資輸送が大きな問題ですが、アンドレセンはシティで初めて本格的な貨物輸送会社をつくりました。傘下の《シェビオット輸送社》は多数の大型輸送機を所有しているし、同社のトレーラー・キャラバンはしっかりしたブロック間輸送会社で、多くのハンターを高給で雇うことで有名です。

アンドレセンは、ダイヤモンドラッシュの際、入植してきた新参アフリカーナーたちがつくった企業で、ほかのふたつの支配企業と事あるごとに対立しています。2社が相手では不利この上ないのですが、シャドウスリーのダークホース——北京電脳が後ろ盾についているため、あなどりがたい存在となっています。

南アフリカのエリア間交通

メガ＝ケープタウンは各ブロック間が接続されていません(ただし、都市機能などの通信パイプラインは地下に存在し、すべてのブロックが接続されています)。これにはふたつの理由があります。

ひとつは行政府の方針で、「中央ブロックによそ者や一般市民を近づけないため」——確かにダウンタウンなどから離れていれば、保安の面ではずいぶん安全度は増すでしょう。

ひとつはそれぞれのブロックがあまりに離れすぎており、その空白に交通路を引くことができなかったということ。

しかし、各ブロックには自給自足能力はありません。ケープエリアだけは独自の港や宇宙港を持っており、自給自足が可能ですが、ほかのエリアはマプートから運ばれてくる物資がなければ存続は無理でしょう。

輸送路には地上と空のふた通りあります。

地上は、支配企業の有するキャラバン隊やランドブラスター、ロードラッシャーを含む個人業者が物資を輸送します。荒野を走り回るから危険度はほかの土地と同じですが、何しろ距離はそれほどでもないし、仕事は必ずありますから、輸送にしてもキャラバンの護衛を受け持つにしても、割は悪くありません。

また空路について、アフリカの空はほかに比べてきれいで、異常気象も少ないので航空機が飛び回ることができます。戦場を飛び回るのでもないかぎり、こちらはほとんど危険もない商売であり、金をためて輸送機を買って空の運送を行なうのも悪くないでしょう。

3．エルメシオン

・専門分野：マスコミ、戦争サービス、重工業、鉱業など
・公安機関：エルメシオン・セキュリティーズ
・軍事機関：エルメシオン・マーセナリーズ
・プロフィール



旧ローデシアの傭兵たちが資金を出しあってつくったのが始まりです。

エルメシオンはそのものがアーミーであり、戦争を行なうことが企業の目的といえるでしょう。正確には大規模な傭兵団／警備会社で、メガ＝ケープタウンそのものと永久契約を結んでいるという変わった組織です。

メガ＝ケープタウンの権益を守るための紛争を計画～参加し、鉱山を占領すれば採掘し、精製した金属で兵器を生産する、こういった無駄のない多角経営を行なっているわけです。

また、情報産業に《エルメシオン・ニュースサービス》があり、エキサイティングな戦場や、テログループをせん滅する特殊部隊などを映像レポートするというB級な番組を制作しています。これにしても、エルメシオン・セキュリティーズやエルメシオン・マーセナリーズが画面の主役というわけです。その視聴率は高く、世界中に契約者が大勢います。

しかし、戦争は本当に金のかかるもので、特にエルメシオンは自分のシティの防衛に忙しく、ほかのシティに派兵して稼いでいる暇もないという状態です。だからこそ、これだけの多角経営で少しずつでも稼ぎをひねり出そうとしているわけですし、シャドウスリーの援助も少なくはないはずです。

シャドウスリー

シャドウスリーはメガ＝ケープタウンの支配企業を援助し、陰で支配する存在です。

シャインスリーはこの体制にひどく反発しており、しかしシャドウスリーなしでのメガ＝シティ運営もできないという状態です。

シャドウスリーがこれからもメガ＝ケープタウンを支配していきたいと思えば、これまでのように「アメと鞭主義」でやっていくしかないでしょう。

ここで、その陰の3企業を紹介します。

①シンクレア財団

アメリカ東海岸、ネオ＝アップルシティの巨大な支配企業で、メガ＝ケープタウンに対して、最初に取り引きを申し出、一番強い影響力を持っている組織。シンクレアは王立電子研のバックアップをしています。

その莫大な資本と高度な技術力をもってメガーケープタウン建設に貢献しました。彼らはメガ＝ケープタウンを大きな収入源であると考えているようです。

②グリフィス・インダストリア

西欧、ヌーベルデルタシティの支配企業。ヌーベルデルタシティは大変に有力なシティで、また近隣のニューロピアシティと不仲です。

グリフィスも当初からメガ＝ケープタウンを支援していましたが、その理由は西アフリカのサハラゲート——メガ＝ケープタウンの宿敵がニューロピアの援助を受けているからです。つまり、彼らは代理戦争のためにメガ＝ケープタウンに援助しているのでしょう。

だからこそ、エルメシオンをバックアップしています。

③北京電脳

東洋を、東京と二分する北京の巨大企業。

このシティはどこにでも援助することで有名ですが、メガ＝ケープタウンでは出遅れました。それで、新参のアンドレセンにつくことにしたのです。

北京は、ドル箱であるはずのアフリカではあまり影響力は持っていませんでした。メガーケープタウンをその足がかりにするつもりなのでしょう。

公安機関

1．ブローダーボンド

・ディビジョン：シャインスリーの共同管理
・構成：SP、SWAT、情報部
・プロフィール

VIPを専門にガードすることが目的で、ネオアフリカーナーの中でも名門と呼ばれる家の子弟で構成されている部隊です。

非常時には、メガ＝ケープタウンすべての公安機関とアーミーに対して、指揮権を発揮できる組織で、分類上は公安機関ですが、アーミーに分類できるほどの装備を誇っています。テロや暴動が頻発するメガ＝ケープタウンでは、特に必要な部隊でしょう。

部隊の隊員の中にVIPの近親者がいるために、装備だけは異常に高級な物が支給されているのは確かで、そのため戦闘能力水準は高いようです。ただ、やはりそれほど厳しい訓練はこなせていないのが現実でしょう。

ちなみに、ブローダーボンドとは、アフリカーンス語で「兄弟の絆」を意味し、本来は思想的にも純粋なアフリカーナーで構成された秘密結社なのですが、時代の変化とともに表舞台に現れました。

2．ククリ

・ディビジョン：王立電子研
・構成：AHP
・プロフィール

ククリは王立電子研が経営していますが、出資はアンドレセン、エルメシオンともにしています。

ククリは、スーパーAIのクインテットとともに多くのハッカーと戦ってきましたが、実はその実力はたいしたことはありません。エルメシオン・ニュースサービス社が協力して制作している「ドキュメントAHP ザ・ククリ」によって、その活躍が誇張されただけのことです。

これは、年に数回放映されるドキュメンタリー番組で、サイバースペースでのドッグファイトの様子や実働部隊の強襲作戦など、いかにもエルメシオンがつくりそうな、ヤラセがモロバレなくらい刺激的なシーンが多いことで知られています。

画面を意識してか、ククリでは格闘／白兵戦闘が重視されており、たいていのオフィサーは筋骨隆々で、とてもネットワーク関係の人間には見えないというのが評判です。

3．エルメシオン・セキュリティーズ

・ディビジョン：エルメシオン
・構成：ポリス、RP
・プロフィール

通称は「エルセク」。

一般警察といえば、能力より数であり、あまり装備もよくなく、隊員のモラルもそれほどではないというのがふつうですが、エルメシオン・セキュリティーズはよく訓練された優秀な人材で構成されているし、人数もかなりいるほうでしょう。

それもそのはず、もともとエルセクはエルメシオン・マーセナリーズの一部隊だったのです。そしてその気風や訓練内容、装備などもそのまま継承しており、有事となれば、紛争にも投入される戦闘部隊なのです。

エルセクの隊員は、文字どおり警官の服を着た軍人、しかも傭兵精神をたたき込まれた者ばかりなので、普通なら起きようもない問題(過剰防衛や犯人虐待)を起こすこともありますが、戦闘員としては確かに優秀なので、廃止されるというような予定もありません。

パトロールロボットは《シドー501改》や《22式歩警》など輸入品を導入しています。

アーミー

「他のシティと戦争をしていないときは、自分のシティでテロリストと戦争をしている」とまで言われているメガ ケープタウンでは、アーミーの存在は必要不可欠であり、常に大きな力を必要としています。

主力アーミーはエルメシオン・マーセナリーズで、ほかは傭兵で賄われていますが、支配企業のひとつだけが大規模アーミーを所有しているという例は世界でも珍しいことです。

これは、いくつものアーミーを運営／維持するだけの資金がないということではなく、支配企業間(ここでは、あくまでシャインスリーのこと)にある程度の信頼関係が成り立っていることを意味しているし、エルメシオン・マーセナリーズが、正真正銘、メガ=ケープタウン行政府下の軍隊であるということも表しています。

実際、シティが有するアーミーはひとつに絞って、それを強化したほうが、経済効率もいいというものでしょう。

1．スペシャル・レキ・コマンドウ

・ディビジョン：王立電子研
・主な戦力　：戦闘サイボーグ70名
・プロフィール

スペシャル・レキ・コマンドウ=特殊偵察コマンドウ部隊は、200年近い歴史を持つエリート部隊で、単に「レキ」と呼ばれることが多いようです。

その練度は、ほかの有力メガ シティに存在する特殊部隊のそれと比してもひけを取らないほど優秀であり、激戦区で過酷な実戦を重ねているぶん、もっとも優秀であると言えるかも知れません。

彼らは対ゲリラ戦のエキスパートであると同時に、メガ=シティ内ではSWATチームとしても扱われる重要なユニットでもあります。このため、隊員はかなりの激務に耐えなければならないと言われています。

ちなみに、作戦遂行にあたって必要な装備、空挺用のヘリをはじめとする援護部隊などは、すべてエルメシオンから貸与されることになっています。

2．エルメシオン・マーセナリーズ

・ディビジョン：エルメシオン
・主な戦力　：

陸軍	第1～5野戦旅団	装甲車×800、コンバットシェル×2,500
		兵員12,000名
	第1～9機甲旅団	各種戦車×15,000、ホバータンク×500
		兵員9,000名
	森林機甲連隊	特務インセクター×50
		ジャングルコマンドウ500名
	都市緊急展開旅団	ポケットタンク×200、装甲車×200
		兵員3,000名
	兵器実験隊	各種兵器群、コマンダー50名
	広報連隊	兵員200名、プレス要員100名
空軍	騎兵連隊	戦闘ヘリ×500、輸送ヘリ×150
	第1～3戦術航空団	制空戦闘機×40、戦術偵察機×10
	第1～2支援航空団	戦闘爆撃機×80、対地攻撃機×90
河兵隊	パトロール旅団	リバーボート×200
	渡河支援旅団	重支援リバーボート×20、
		特務ボート×10
	ザイール川派遣隊	ホバータンク×100、装甲車×350
		戦闘ヘリ×30、リバーボート×60
		サイボーグ100名、兵員2,000名

・プロフィール

通称「エルマーク」と呼ばれるこのアーミーは編成を見てわかるとおり、膨大な戦力を有しています。

しかし、これくらいの戦力を保有しているアーミーは、激戦区アフリカにはずいぶんあります。アフリカは特に空軍戦力が自由に運用できるので、紛争は激化／広範囲化しがちであり、このくらいの備えは常識とも言えましょう。

戦力として示した人員データはエルメシオン内で「第一次契約兵」とされているものです。一般のアーミーだと、正規兵員(あるいは正社員)とでもいうべき位置にいる常備兵で、実際にはこれに作戦ごとの臨時雇いの傭兵が正規兵の2～4倍加わることになります。また、保有する戦闘メカにしても、その部隊の兵士個人の持ち物であることがあります。こ

アフリカの紛争／パワーバランス

アフリカには現在、3つのメガ=シティがあり、3つ巴の戦いになっています。そのほか、直接アフリカに軍を送ってくるシティはふたつあり、それらの背後ではさまざまな組織、シティ、企業が暗躍しているのです。

アフリカに存在する3つのシティとは南部の《メガ=ケープタウン》、中部西海岸の《サハラゲート》、北岸の《グランド=カナーン》です。サハラゲートは北と南のシティと常に紛争状態であり、北と南は対サハラゲート防衛条約を結んでいます。

一方、グランドカナーンは地中海をはさんだ対岸の《バルカン=クラスター》、中東の《アル=バビロン》と宿敵の関係であり、サハラゲートはこの2シティと結んでグランドカナーンを牽制しています。

メガ=ケープタウンにとってみれば、サハラゲートが当面の敵というわけです。しかし、アフリカ中央部にはそのほかの小規模な敵対勢力ーいわゆるゲリラが多数潜んでいるのです。極端な政策をとり、しかも比較的裕福なメガ=ケープタウンは、まわりのすべてから憎まれており、攻撃される理由は内外に多くあって当然でしょう。

また、アフリカでの戦いは半分以上は、背後で糸を引く有力シティとその支配企業の権勢争いの結果生じるものであり、事実、上記すべてのシティはより有力なシティの経済的／軍事的援助を受け(させられ)ています。

ちなみに、メガ=ケープタウンとサハラゲートの戦いの裏には、北米と欧の権勢争いがあると同時に、西欧《ヌーベルデルタ》VS東欧《ニューロピア》の戦いが顕著に見え隠れしています。



カラハリライン

メガ＝ケープタウンの主戦力はプレトバーグに集中しており、そのほかのブロックは個別に防衛されているわけではありません。

サハラゲートシティは西にあるわけで、カラハリ砂漠は重要な防衛ポイントでしょう。

メガ＝ケープタウン側は、彼らを後援している有力シティの静止攻撃衛星を借り受け、24時間体制でカラハリを軌道上から見張っています。カラハリの上空には常時３機の、強力極まりないＦＥＬレーザー砲／荷電ビーム砲を搭載した監視／攻撃衛星が待機しており、通過する者すべて、動く物すべてに攻撃を仕掛けます。

これが「カラハリライン」と呼ばれる目に見えない防衛要塞です。

カラハリ砂漠はまさに死の砂漠であり、近寄る者は誰もいません。しかし、ときどきメガ＝ケープタウンからサハラゲートに、あるいは逆にサハラゲートからメガ＝ケープタウンに亡命を希望する者がおり、命知らずのランドブラスターがこの地獄の任務を引き受けることがあります。

2125年にカラハリラインが設定されてから、何とか砂漠を生きて横断できた傑物はふたりしかいません。ひとりは北米のランドブラスターで「ハイウェイスター」の異名をとったゲイリー・ターナー(故人)、もうひとりは「レッドバロン」ゲルハルト・T・サヴォツキー(現ユニオン・メンバー)、彼は何と複葉機で縦断を果たしました。

もし、カラハリの横断に成功したら、そのハンターは３人目の英雄として歴史に永久に名を残すことは間違いないでしょう。

のあたりは実に傭兵団らしい点といえます。

エルメシオンはあくまで傭兵団ですが、統制のとれかた／シティ内での役割をみるに、明らかに正規のアーミーと同じ位置にあります。そのうえ、みな前線で実戦を経験しているので、ほかの平和な地域のアーミーの３倍以上の戦闘能力を持っているとまでいわれています。もっとも前線で戦う分、消耗率も通常の傭兵なみであり、常に兵員を募集していますが。

エルメシオンの部隊で特筆すべきものは、まず兵器実験隊でしょう。これは俗称「チェリーボーイズ」といわれる小規模な組織で、シティ周辺部での作戦行動が中心ですが、特にシャドウスリーで開発された新兵器の実戦テストを専門に行なう部隊です。

また都市緊急展開旅団は、市街戦を想定した部隊であり、主にメガ＝ケープタウンの防衛などを受け持っています。

河兵隊も特有の存在でしょう。彼らはアフリカに存在する河を哨戒し、陸軍部隊の支援をするための軍隊であり、海兵隊のようにエリート的な存在でもあります。敵地の奥深くまで侵入し、先制攻撃を加えたり、独立で任務を遂行するのです。顕著なのはザイール川派遣隊で、これはメガ＝ケープタウンから遠く離れたザイール川にまで遠征している独立任務部隊です。

エルマークは、能力差別の厳しいメガ＝ケープタウンでも非アフリカーナーが出世できる数少ない機会が得られる組織として知られており、社会下層の若者たちの羨望の的となっています。

自然環境

アフリカ大陸全体は、2150年現在の世界の状態を見れば、かなりましな自然環境を保持しています。何より大気や海流の状態がおだやかで、緑もずいぶん残っているというのは奇跡に近いことでしょう。

ただ、進められる開発と各地で頻繁に発生する紛争で、緑は急速に失われつつあるというのが現状です。

環境保全対策はメガ＝ケープタウンのみならず、アフリカのどこのシティでも積極的には推進されていないし、金のかかる気象コントロール衛星の導入もまだまだ先のことでしょう。

技術格差と戦乱がアフリカをどんどんダメにしていくのは、誰の目にも明らかであり、事実、メガ＝シティ近辺はかなり砂漠化／荒野化が進んでいます。

そして、いくつかの異常気象もみられるようになってきています。メガ＝ケープタウン周辺だと、毎年7月～9月の間に数回襲う《ワンダリング・フリーザー》が有名でしょう。

これは突発的に極地から吹き込む寒波です。ワンダリング・フリーザーがやってくると、外気温は零下30℃まで冷え込み、毎年100人以上が凍死しています。

ミュータント

クロムワーム

食べるものがなくなったために金属に付着するバクテリアを食い始めたミミズのミュータントで、金属を消化する器官を持っています。

クロムワームは重金属／貴金属系の原石をよく食し、精製された金属と岩を完全に分離して排泄する習性を持っているようです。これを利用して、経費やプラントなしで、精製ずみの金属を手に入れることができるので、人間が有益に利用することのできる数少ないミュータントといえるでしょう。個体数は多くありません。

鉱山跡などに生息しており、通常見かけるものは全長50cmぐらいです。しかしごくまれですが、3m～5mにもなるクロムワームの存在も報告されています。

彼らは自分のテリトリーを侵す者には容赦ない攻撃を仕掛けてきて、人間を締め殺すという事件も年に4、5件の割で発生しています。

ブラックマーケットには、クロムワームを専門に買い取ったり、売ってくれるペットショップもあり（1匹あたり＄1000～5000)、メガ＝ケープタウンのダウンタウンにはクロムワームを捕まえて売ったり、クロムワームを飼育して生計を立てている者がいます。

ブラスビースト

アフリカは戦地であり、多数のサイボーグが投入されていますが、ブラスビーストはひと言で言ってしまえば、特殊なウィルスによって発狂し、荒野をさまよう血に飢えた野良サイボーグのことです。

サイボーグは強力な超人ですが、彼らはいわば生きた精密機械ですから、過酷な自然環境の影響で狂ってしまうこともよくあります。

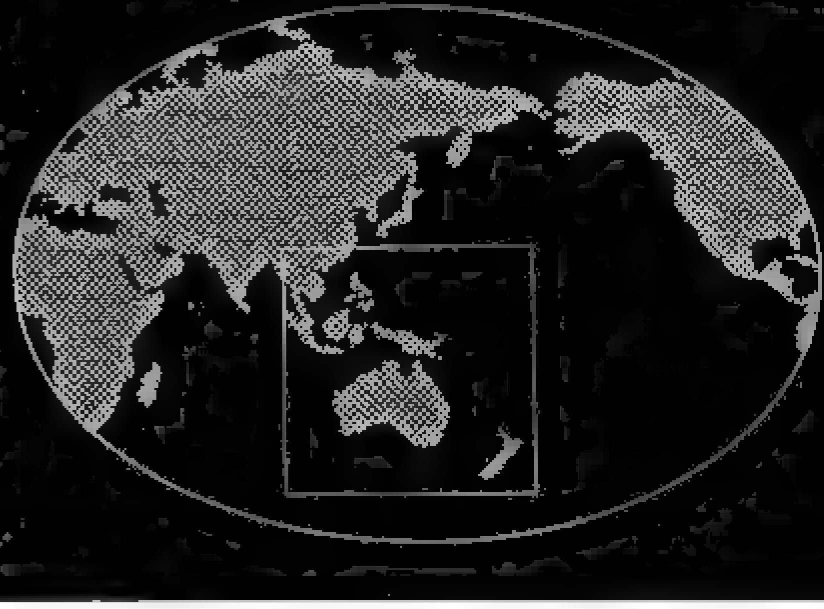
アフリカにおいては、サイボーグの脳から伸びる人工神経部分に寄生するウィルス《メールバハンカ菌》によって発狂する例が多いといわれています。

メールバハンカ菌についてはまだほとんど何もわかっていません。研究はされていますが、対策はまだ何も講じられていないのが現状です。

脳付近に人工部品を使っているサイボーグが突然発病し、部隊の仲間を殺害し、逃亡する……最初はヒステリーだと思われていた《メールバハンカ症候群》ですが、死んだ発狂サイボーグの脳からウィルスが発見され、これが伝染することもわかってから、恐ろしい風土病として知られることになりました。

ブラスビーストという呼称は、外装が荒野で汚れきってしまい、クロムが真ちゅうのようになってしまっていることからつけられたものです。

このミュータントは正真正銘サイボーグですから、個体によって戦闘能力にずいぶん差があります。彼らは戦闘のためのマシーンですから、危険なのは間違いありませんが。



SEVENTH-HEAVEN
セブンスヘブン・シティ

シティ概要

オーストラリア南東部に位置するセブンスヘブン・シティはシドニー、キャンベラ、メルボルンといった旧オーストラリア主要部を結ぶ大陸唯一のメガ=シティで北西部、南西部を除く豪大陸全域、タスマン海を挟んで旧ニュージィランドまでをその影響下に置いています。

セブンスヘブン・シティは新しいメガ=シティとして知られていますが、それ以上に特異な都市構造を有していることで有名です。

この都市は一般的な摩天楼型構造ではなく、バベル期に陥没した本来の地表部、すなわちアンバーエリアとその上部に新たに構築されたインナーエリアと呼ばれる人工地表部の2枚の地表からなる2重構造を有しているのです。

この2枚のプレート間の距離は周辺部の薄い部分で50m、もっとも厚い部分で150m程度です。

ただし完全な2重構造になっているのは各中核エリアを中心とする30～40kmの範囲で、その他のエリアは通常のメガ＝シティのそれと大差はありません。

インナーエリアには支配企業とその上位系列企業群、および上級市民居住区が配置されています。

逆にアンバーエリアには一般企業、重工業区、一般市民居住区があり、それを取り巻くようにダウンタウンが広がっています。

海に浮いた超近代的都市といったセブンスヘブン・シティの全体的な外観は、このような特異な2重構造から構成されているといえます。

特に都市の中核エリアであり、セブンスヘブンの象徴でもあるニューキャンベラ・インナーエリアは、その人間性をまったく無視した機能一点張りのエリア設計からＡＩの居城といった皮肉を込めて「シリコンシティ」と呼ばれています。

21世紀半ばにニュージィランドを併合したオーストラリアは、完全完結型の経済機構を完成させていました。

また、バベル期の大変動の影響も比較的小さかったこともあり、オーストラリア政府はバベル期末期まで一応組織としての体裁を保っていましたが、最終的には混乱を抑えきれず、22世紀初頭に自治能力、治安維持能力を失い崩壊するに至ります。

この事態を収拾し、セブンスヘブンのメガ=シティの基礎を整えたのは、主に日、米、欧の巨大企業群でした。

つまり、初期のセブンスヘブン在企業は他シティの支配下にあったのです。しかし、資源的にも地勢的にも有利な位置にあったこの新生シティの企業群は次第に本社のコントロールを排除して独立し、同時に内部淘汰を繰り返すようになりました。そして現在のセブンスヘブンでは3つの支配企業と1つの統治機関によって運営されています。

いずれにせよ、オーストラリアは新旧問わず第三者によって作られた国家であり、都市であるといえるでしょう。

セブンスヘブンの外交と世界の感情

地理的な理由もあってか、セブンスヘブンはほかのシティに対しては、異常なくらい無関心です。

21世紀の中盤あたりから、旧オーストラリア政府首脳部は急速に外交に消極的になってきました。南半球からほかの地域の混乱ぶりを眺めていたオセアニア住民の心の中には、その時期から新たな政策が焼き付けられたようです。

すなわち、無干渉主義です。

オセアニアには幸いにして(ぜいたくをしなければ)十分自給自足できるだけの資源もエネルギーもあったし、人口問題や環境問題もほかに比べて多くはありませんでした。

世界が崩壊していく中で、オーストラリアはその大陸の中に閉じ込もって表に出て行かないこと――常に沈黙を守ることで、生き延びようとしたのでしょう。

しかし、ほかの国が死の淵から救援を求めたときにそれをことごとく無視し、またいっせいに再建を始めたときにもただ黙ってみていたのは、やはり間違いでした。

結局、オセアニアは十分な余力があったにもかかわらず、タイミングを逸したのです。うまく立ち回っていれば、メガ=シティ体制時代では世界をリードできたかも知れないのに、旧態依然の社会構造／運営機構をゆっくり変化させていくうちに乗り遅れ、2流のシティになってしまいました。

潜在力はあっても、セブンスヘブンの、世界に対するプレゼンスは極めて小さく、ほかのシティからド田舎扱いされています。現在の行政府もなかなかそのイメージを変えられなくて四苦八苦しているでしょう。

バベル期、カタストロフを生き延びた老人の中には、オセアニアとそこに住む人をひどく憎んでいる人が大勢います。これについては、ダウンタウンに住む好々爺であれ、巨大企業幹部の老怪であれ、まず意見は一致しています。

特に東南アジアや欧米地域の住民は、飢饉や干ばつに見舞われたとき、豊かであるのに何ひとつ援助してくれなかったことを恨んでいます。

東南アジアＥＱＳがオセアニアとの衝突多く、現在は豊かになった欧米のメガ=シティ企業がセブンスヘブンの援助をほとんどしようとしないのはそういう理由なのかも知れません。

しかし、脳天気にもセブンスヘブンはいまだに自然に守られ、どこからも公然と攻められたことはありません。

SEVENTH-HEAVEN

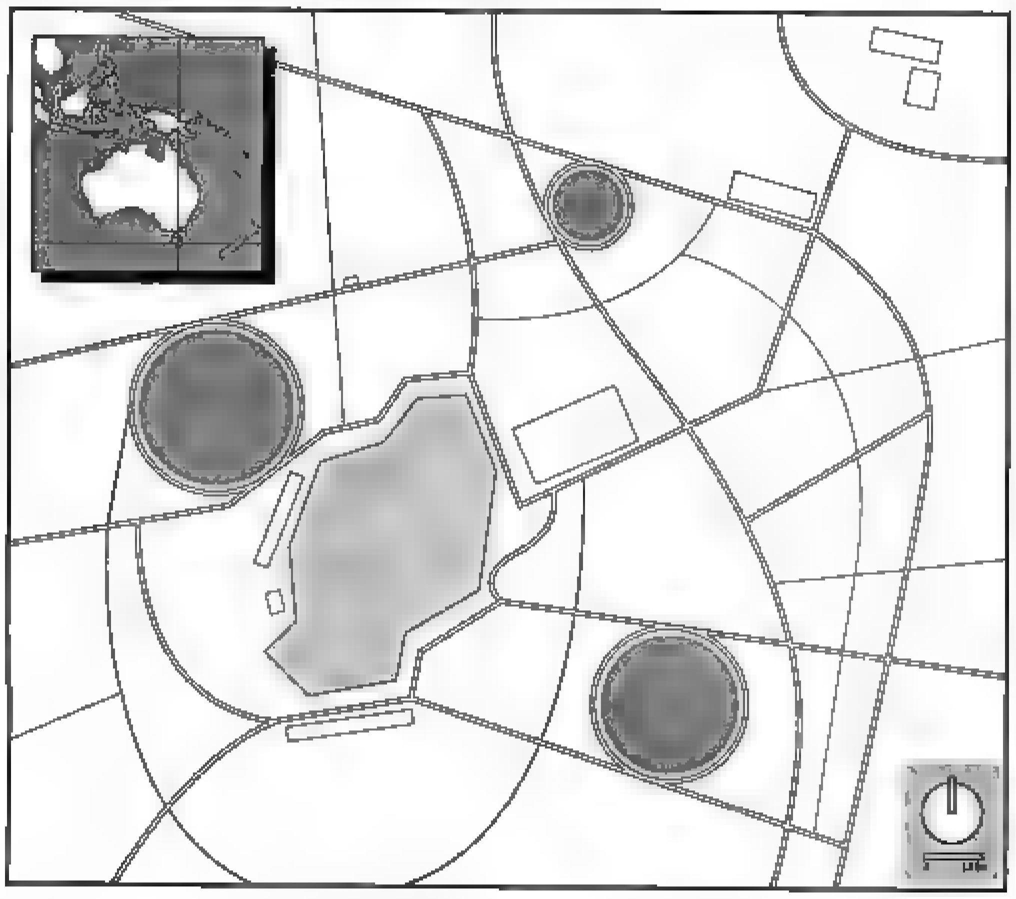
シティデータ
- 公式名称：オーストラリア・メガーシティ
- 俗称：セブンスヘブン
- 範囲：日シドニー、キャンベラ、メルボルン間の海岸沿い
- 中央ブロック所在地：ニューキャンベラ・エリア
- 人口：6000万人弱
- 都市機能中枢：スーパーＡＩ《メイトシップ》

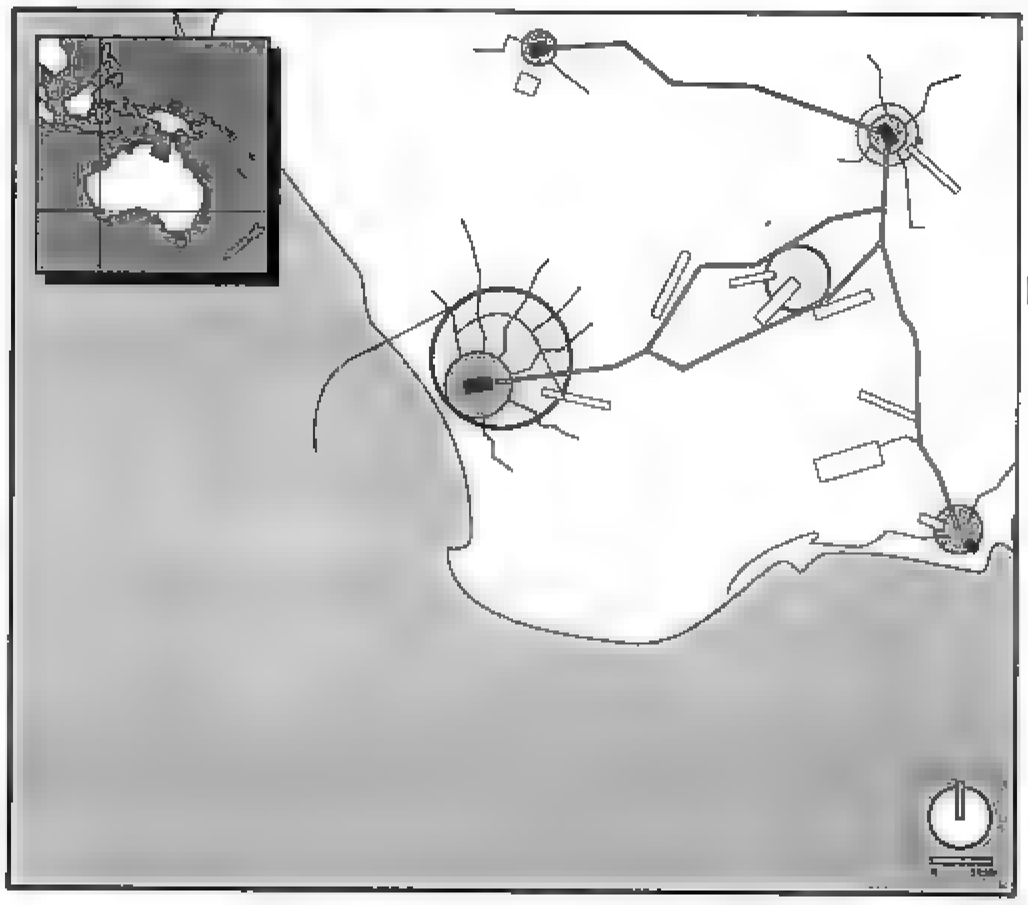


HOBART

街全体が自然公園という変わった形態です。マップ中央にあるひし形の部分はホバートでもっとも大きな人造湖"ET64"で、ここは水棲動物の保護地です。その横の大きな建物が総合管理ビルです。

湖の北西にある円い地域は鳥獣保護公園、南東がタスマニア産の珍獣を集めたタスマン保護公園、北の円は植物／昆虫保護公園です。

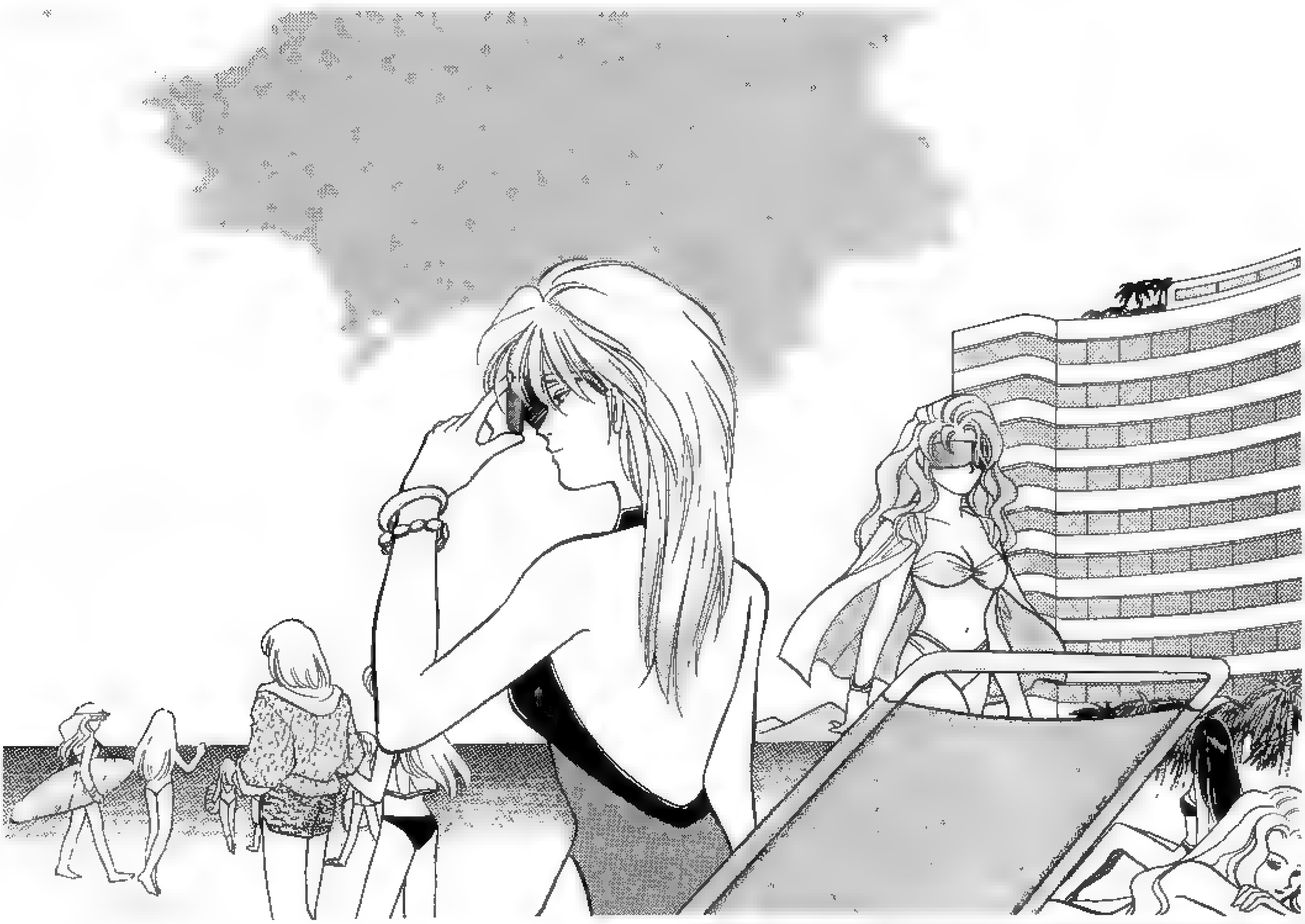




NEW PERTH TOWN

かなり規模の大きなタウン。5つの区に分けられており､小型のメガ＝シティといってもいいくらいです。拡散して建設されているのは、外敵が少なく自然環境が穏やかだからでしょう。非常に恵まれたことです。

一番大きいのがニューパース中央区、その内陸が空港区、その奥が工業・エネルギー区、南が鉱山区とアーミ－ベース／演習地、北が高級住宅区です。



各シティエリア

シドニー、キャンベラ、メルボルンとも海岸沿いにある街であり、それぞれには特に目に見えた相違点はありません。

都市機能ＡＩが旧キャンベラ市＝現ニューキャンベラエリアにあり、ここが中央ブロックに指定されているわけですが、副中央ブロックはなく、ほかの２都市はまったく均等にニューキャンベラにつき従うように存在しています。各エリアは、それぞれインナーエリアとアンバーエリア指定がなされ、この形態からも、特定のエリアが裕福あるいは貧困ということはないことが理解できるはずです。もちろん、ニューキャンベラは重要なエリアなわけですが、ほかに比べて警戒が厳重なのはプライマリーセキュリティゾーンだけで、ほかの市街地は、シドニー、キャンベラのそれと同等のセキュリティレベルです。

この保安の状態からみて、このシティがかなり住みやすい都市であることは、まず間違いないでしょう。

実際、セブンスヘブンにはスラム街と呼べるほど貧困な地域はありません。すべての市民が中流な生活ができるほど、資産は拡散されていませんが、おそらく、世界でも資産家と貧者の差がもっとも小さいシティでしょう。よそのメガ＝シティから多くの金満家が休暇で旅行にきたり、永住を希望する者が多かったりするので、インナーエリアは大きくとってあります。居住している金満家の絶対数がほかのメガ＝シティより多いため、貧富の差はわりとはっきり見られるかも知れませんが、注意すれば、ほかのメガ＝シティでいう貧民／難民のたぐいが、このシティにはほとんどいないことに気がつくでしょう。

セブンスヘブンという俗称

オーストラリアはカタストロフの影響が少なく、メガ＝シティを建設する必要性があまりなかったので、その計画は遅れてスタートしました。

世界がメガ＝シティ体制に入ることを理解した行政府はしぶしぶ建設をはじめたようですが、そのときには、元先進国ではすでにいくつかのメガ＝シティが完成、あるいは完成しつつあったのです。

オーストラリアに住む人々は、自分たちの大陸の状態（自然環境など）がほかよりずいぶんよいことを知っており、ここが地上の楽園であるとさえ考えていたようです。

メガ＝シティ化計画はヘブン計画と名づけられ、理想の高機能都市が形成されていきました。結果として、この都市が完成するまでに、各地に６つのメガーシティが出来上がっており、ヘブンは７つ目でした。

それで《セブンスヘブン（７つ目の天国）》という俗称で呼ばれるようになったのです。

セブンスヘブンの敵

実をいうと、セブンスヘブンはかなり治安のいいメガ＝シティなのです。

ここの行政体質で、外交政策で憎まれる点があるとすれば、過去に諸外国に十分な援助をしてやれなかったというだけのことであり、それだけでわざわざよそのメガーシティからやって来てテロを実行するような暇な活動家はあまりいないでしょう。

次に内政において。人口が少な目な割に輸出できそうな資源は豊富にあり、市の財政自体が裕福です。また、豊かな自然環境に憧れてここを訪れるよそのメガ＝シティからの観光客は外貨を持ってきてくれるし、あるいは永住を望む（月面嫌いの）引退ＶＩＰなどが多額の資産を行政府に寄付してくれるので、向こうしばらくは財政の心配はまったくありません。

そして、何よりここ100年ほどは市民あるいは少数の反対派を刺激するような悪政は行なわれていないのです。つまり、セブンスヘブンには積極的なテロ攻撃を受けるような要素が乏しいということです。

いささか保守的すぎる点は外交／内政両面で見られ、これを不満に思うさまざまな反対勢力がいることは確かですが、それでもほかのシティの状態に比べれば、ささいな、というレベルでしかありません。

どちらかというと、一般犯罪者、なかでもオーストラリア近郊に生き残った動植物を狙う密猟者であるとか、ギャング、マフィアなどが公安機関の対処すべき相手なのです。

これに比して、アーミーあるいはシティ外で活動する公安組織、行政府の敵はほかのメガーシティです。周辺メガ＝シティのあらゆるレベルでの牽制攻撃－－テロリストを装った工作員の攻撃／諜報、経済戦争、資源領有権紛争……豊かなセブンスヘブンは常時、どこからか狙われていることは確かです。

また、外敵といえば（シティの敵ではありませんが）オセアニアは、非常にバンデットが多い土地として知られています。これは、もちろん自然環境がおだやかで、野外での生活がしやすいからにほかならないでしょう。だから、何かの仕事で、オセアニアの荒野を旅する者はみな、バンデットに特に注意しなければなりません。

支配企業

1．クラップ・ケミカル・インダストリー

・専門分野：食品、薬品、化学、バイオ関係
・公安機関：なし
・軍事機関：C．Cブレインズ
・プロフィール：

セブンスヘブンの支配企業中最大の資本力を有する複合企業です。

元はカーマイクル・バイオテックの肝入りで設立されたのですが、セブンスヘブンが独立メガ＝シティとしての形態を整えるのと前後して、クーデターまがいの手段で分離独立を果たしました。その後、周辺関連企業を吸収合併しつつ支配企業としての地位を確立するに至ります。

同社が、シティ支配企業中で比較的優位を占めている要因は、その巨大な資本力、食糧／ドラッグ生産の独占にあります。なかでも食糧部門は、地上におけるプランテーションでの生産に力が注がれています。

これは、同社の推進する《グリーンカーペット計画》、すなわちミュータント植物の改良がオーストラリア緑地化計画の根幹でもあります。

同プロジェクトが完全なる成功を収め、他メガ＝シティでもその技術が導入されることになれば、他シティの有する食糧生産スペースコロニーはその価値が低下し、最終的にセブンスヘブン・シティの国際プレゼンスを高めることになるので、このプランは期待されています。

クラップ社は、独自の公安部門を有していません。そのかわりにエレクトラスト、アストラダイン両社の公安部門運営資金のおよそ40％を負担しています。

いわば、掛け捨て保険のようなものですが、それでも独自に組織を確保／維持するよりははるかに安上がりであるというのが、経営陣の一致した見解のようです。

2．エレクトラスト

・専門分野：電子、非金属関係
・公安機関：ニューキャンベラ・セキュリティ・システム
・軍事機関：エレクトラスト航空師団
・プロフィール：

元オーストラリア最大の電子メーカー《ビクトリア・エレクトロニクス》が、シェンロン・テクニカ、アシュプールといった外資系企業の援助を元に再構成された企業で、技術水準は北米／ヨーロッパのそれにひけを取りません。もちろん、現在の経営陣からはシェンロン系、アシュプール系は一掃されています。

メルボルンを中心にアデレードをほぼ支配下に置くエレクトラストは、設立時のいきさつからか、セブンスヘブンの支配企業の中では、比較的リベラルな企業といえます。

しかし、その反面、他シティ企業との連携、あるいは資材輸出も頻繁に行なっているようです。

エレクトラストは電子系全般に渡り、ソフト／ハードを問わず、多数の生産ラインを有していますが、特に耐久消費型電子機材（ＣクラスＡＩなど）、サイバーリンク系機材の生産においては、ユーザーから高い評価を受けています。

また、（用途が限定されたため）大気圏内航空機のパーツを生産しているメーカーは激減しましたが、そんな中でも最大手のメーカーのひとつでもあります。

ちなみに、セブンスヘブンにおいて、正社員／非常勤職員のいずれにおいても、もっとも待遇がいいのはエレクトラスト系の上位企業群であると言われています。

3．アストラダイン

・専門分野：重工業関係
・公安機関：エンジェル・ガーズ
・軍事機関：アストラダイン・コーア
・プロフィール：

シドニー、ブリスベーンの重工業系企業の合併によって誕生したアストラダインは、バベル期を自力で乗り切った古強者です。

オーストラリアの豊富な資源を背

ライブラ評議会

ライブラ評議会は、スーパーＡＩ《メイトシップ》の行政人格《フラグ4》と司法人格《ルーチン9》および各支配企業の代表８名から構成されるセブンスヘブンの最高決定機関です。

ライブラ評議会の許可を得なければ、各企業はシティ全体に影響を及ぼすような行動、例えばシティ間紛争あるいはシティ内抗争につながりかねない軍事力行使、大幅な企業内金利操作などを行なうことができません。

セブンスヘブンが外交／内政面で常に保守的傾向にある要因のひとつが、この組織の存在であり、評議会の存在はもはや時代遅れであると言ったような意見が若手ＶＩＰから飛び出す光景も最近ではよくみられます。

景とする同社の基礎体力は恐るべきものがありますが、逆に重工業以外の分野に対する影響力が小さいことが弱点といえます。そのため、企業体としてはシティ随一の規模を誇りながら、その発言力は他の２社よりも劣っているようです。

アストラダイン社はその設立時から軍需産業を中心にした構成をなしており、現在でもいわゆる「死の商人」といったイメージがつきまとっています。実際に同社の経常収支の黒字部分は、兵器関係の輸出によるところが、かなりのウェイトを占めています。

同社はオーストラリア北西部、および西部の鉱山の領有を巡って他シティの支援下にある西部小都市同盟と絶えず衝突を繰り返しており、その私設軍はセブンスヘブンの総戦力のおよそ７割という膨大な戦力です。

公安機関

１．ニューキャンベラ・セキュリティ・システム

・ディビジョン：エレクトラスト

・構成：ＡＨＰ、ノーマルポリス（インナーポリス＋アンバーポリス）

・プロフィール：

ＡＨＰ、治安維持および都市中心部周辺のアンバーエリアにおけるミュータント掃討を主な任務としています。

《インナーポリス》は監視用の《アイ・ボール》シリーズ、統制用の《ファントマ》シリーズといったロボットポリスで構成されるインナーエリア専門の警察機構。

《アンバーポリス》は野戦のキャリアを持つ人間やサイボーグによって編成されたアンバーエリア専門の警察です。アンバーポリスは慢性的な人員不足をフリーポリス制度によって補っています。

２．エンジェル・ガーズ

・ディビジョン：アストラダイン

・構成：ＳＷＡＴ、コマンドウポリス

・プロフィール：

メガ＝シティ全域におけるミュータント掃討、暴徒鎮圧、対バンデット戦を主任務とするアーマーポリス（ＲＰより戦闘的な警察）で、その装備／練度は同社のアーミー以上のレベルにあるといわれています。実際にアストラダイン社が総力戦状態に入った場合、このコマンドポリス隊はその最精鋭部隊として戦場に投入されるでしょう。

ＳＷＡＴ部門はフルボーグのみで構成されており、通常のカウンターテロ・ミッションのほかに単独捜査任務もこなします。

常時、ルーチン９とアクセスが可能であり、テロリストを含む危険分子即時消去権を持っている彼らはテロリスト・グループから「エクスキュージョナー」と呼ばれ、恐れられています。

アーミー

セブンスヘブンの軍事力はエレクトラスト私設軍1000名、アストラダイン・コーア2400名から構成された比較的小規模なもので、編成はシンクレア常備軍とテキサナ守備隊の中間といったところです。

その装備／兵器はバトルフィールドの関係から空中機動力／砂漠戦対応力が特に重視されています。

海上戦力はシドニーに駆逐艦／ミサイルボートを中心とした小規模な艦隊があるのみで、東南アジア方面のシーレーンに関しては関与していません。

１．Ｃ．Ｃブレインズ

・ディビジョン：クラップ・ケミカル・インダストリー

・主な戦力：ストラジック・コマンダー13名

・プロフィール：

クラップ・ケミカル・インダストリーの私設軍であるＣ．Ｃブレインズはストラジック・コマンダー（戦略／戦術指揮官）のみで組織される、指令集団であり、実際の兵員はすべて傭兵もしくは他から借り出される私設軍でまかなわれます。これが世界最小のアーミーと呼ばれるゆえんはここにあるでしょう。

このシステムを維持するために、クラップ社はエレクトラスト、アストラダイン両社の保有するアーミーにそれぞれ30％以上もの援助金を支払っています。

構成メンバーは、ひとりひとりが異なる状況下での戦略規模あるいは戦術規模戦を得意としていますが、《フォーカード》と俗称される上位４名は長期に渡る経済戦を含めた総合戦略をも指揮できる戦争の天才であると言われています。

ちなみに、フォーカードの筆頭は「デュラハン」の通り名を持つ、アレクサンドル・ヒートレーで、彼は人の生首のように整形されたユニットに脳を移植し、それをタンホイザーシステム連動の首なしアンドロイドに抱えさせて、人前に現れるという悪趣味な美意識の持ち主です。

２．エレクトラスト航空師団

・ディビジョン：エレクトラスト

・主な戦力：

空軍	前線機動司令部	スーパーランドキャリア×４、兵員80名
	対空支援旅団	対空／対地戦闘車両×120、兵員400名
	制空旅団	高級制空戦闘機×20、 エアナイト30名（非戦闘員）
	空中降下旅団	輸送ヘリ×60、兵員800名
	対地攻撃旅団	重爆撃機×２、攻撃機×30、戦闘ヘリ×40、 コマンダー150名

・プロフィール

オーストラリア内陸部はほぼ全域が、世界でもきわめて珍しい航空戦可能エリアです。

エレクトラスト航空師団は純粋に本土防衛用のアーミーで、飛行兵器の比率が非常に高く、また地上部隊までが空軍所属の、風変りな軍です。ちなみに、ここでの師団とか旅団とかの呼称は、必ずしも集団の規模や機能をあらわす言葉ではないようです。

どこか北米テキサナのアーミーに似たところがありますが、陸戦で極端に非力なこのアーミーは防衛にはあまり向いたものではないでしょう。エレクトラストはシティに入り込んだ敵を、自らの財産ごと爆撃してしまうつもりなのでしょうか。

アンバーエリアのフリーポリス制度

アンバーエリアの慢性的なポリス不足は、フリーポリス制度というシステムによって補われています。

このシステムは過去に重大犯罪歴(殺人、誘拐、テロ行為など)がなく、薬物の常用などの中毒症状もない、すべての人が応募できます。

しかし、ミュータントハントやエリアパトロールなどの危険な仕事のために一般の市民が応募してくることは非常にまれでしょう。だいたいは流れハンター、それもハスラーの顔が多いようです。

それというのも、セブンスヘブンでは、バウンティハントの権利が与えられるのはこのアンバーポリスだけだからです。つまり、ハンターの中でバウンティハントの資格を持つハスラーはアンバーポリスとしての登録をしなければなりません。この法を破ると、罰せられることになるでしょう。

賞金稼ぎをしたければ、同時に警察の業務も果たさなければならないというのが、「ダウンアンダー」での常識ということになります。

アンバーポリスの登録は簡単です。

まず申請者はライブラ評議会の窓口に出向き、メイトシップの司法人格であるルーチン９の審査を受けます。簡単な質問をいくつか受けている間に、各方面への照会が行なわれます。ハンターの場合には、ユニオンのネットワークにもアクセスを行ないます。

照会が済めば簡単な手術を受け、装備の支給がなされます。これが済めばアンバーポリスとしての活動が始められるでしょう。

アンバーポリスに与えられる権限は次のとおりです。

A．市民に危害を加えるミュータントの駆除

支給される給与の他にミュータントにかかる賞金を稼ぐチャンスです。

危険は多くありませんが、時として凶暴なミュータントによってアンバーポリスが命を落としています。

B．アンバーエリアのパトロール

不審人物の職務質問、ルーチン９への照会後の逮捕が行なえます。

ただし、不審人物に対して暴行を加えたりすることは正当防衛以外は行なってはなりません。

もし、暴行や殺人をした場合には、即座に資格を剝奪されてしまいます。

C．指名手配者の逮捕

テロリストなど凶悪犯罪者を発見して、場合には生死を問わずに拘束する権利が与えられます。賞金がかけられている場合は、その賞金も受け取ることができます。ここがエンジェル・ガーズのポリスと違うところですが、危険の度合が大きすぎるのもまた事実です。

与えられる装備は、ルーチン９にのみアクセスできるアームバンド型の小型端末です。セブンスヘブンシティの中ならどこからでもアクセスすることが可能です。この端末は、手術を受けた時に左腕に固定されます。身分照明にもなっていますが、一番の特徴は勤務時間内に見たり聞いたりした情報、つまり視神経、聴覚神経を伝わり、脳へ送られる情報を直接をルーチン９に伝える機能を持っていることです。

さらに準備金として、最大Ｗ＄10,000を無利子で貸付してくれます。

最低拘束期間は基本的に１週間ですが、金を借りていないならいつでもやめてかまいません。

詰所はシティ内の各エリアに一か所ずつ置かれていますが、端末から勤務の指示が与えられるため、必ずしも顔を出す必要はありません。

航空可能空域下に存在するアーミーが制空戦闘機、攻撃機、爆撃機などの固定翼機(ヘリ以外の空中戦闘メカ)を導入するのは常識ですが、それもアフリカや南米のような激戦区に限られています。オーストラリアの空は確かに空戦可能ですが、大陸周囲の空域はすさまじく荒れており、外敵が空から侵入することはまずありえないのです。にもかかわらず、このような空の精鋭部隊の存在は、ひとえに航空産業の高い技術をアピール／宣伝するための軍隊であるといえるでしょう。

その目的を暗示するかのごとく、部隊内には航空隊運用を極限まで考慮した目を引く装備が存在します。

前線機動司令部の《スーパーランドキャリア》は装甲移動指揮車であ

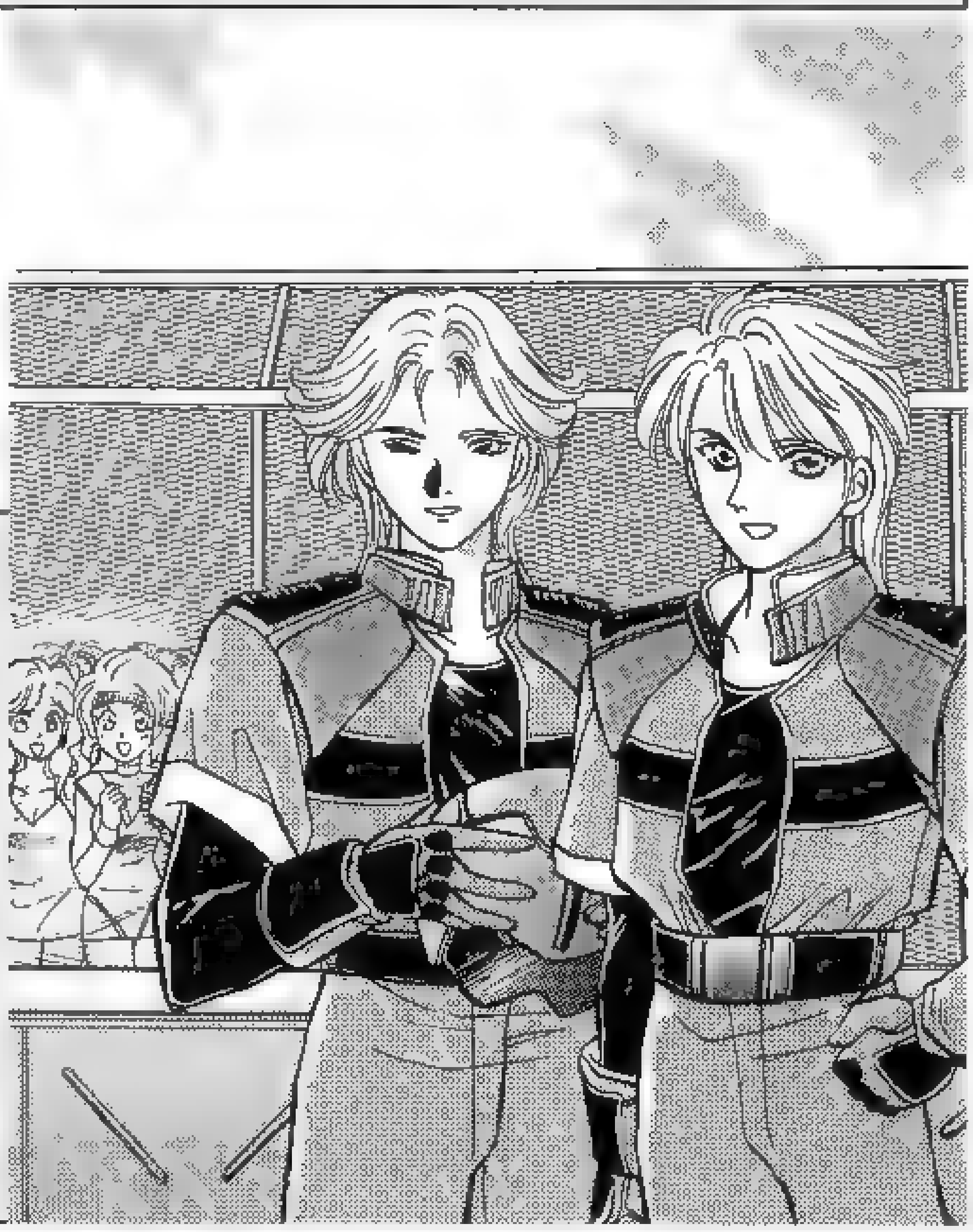
少女たちのアイドル《エアナイト》

空軍内の制空旅団にはカリスマ的人気があり、そのパイロットたちは《エアナイト》とまで呼ばれています。

彼らはいつのころからか市民のアイドルとして祭り上げられ、ポスター、ホロマイド(ホログラフィック・ブロマイド)、写真集はもとより、ネットワークＴＶに出演したり、ＣＤを出したりとほとんどタレントと化しているのは有名で、エアナイトのファンは世界中にいます。

今では、制空旅団に入るためには容姿／ダンス／歌唱／演奏／話術などの審査を通らなければならないかわり、パイロットとしての腕はまったく考慮されません。彼らはもう広報担当の社員でしかなく、実戦でまともに活躍することはまずないとまで言われてもいます。

硬派軍人は嘆いていますが、スポンサーはこの思いもよらなかった宣伝効果に大喜びのようです。



ると同時に、簡易飛行場を短時間で完成させる特殊工事車両でもあります。

キャリアは最大5機の固定翼機を搭載して、作戦区に出動し、適当な平地をつくり、即乾性の硬化剤を敷いて仮設滑走路を造成し、そこから奇襲攻撃を開始するというもので、演習時には効果的な戦法であると評価されました。

3．アストラダイン・コーア

・ディビジョン：アストラダイン

・主な戦力：

陸軍	アボット装備隊	ホバータンク×300
	ブライアント連隊	戦闘サイボーグ30名
	カトリーヌ装備隊	コンバットシェル×80、輸送車両×50
	ダニエル装備隊	軽装甲車×500、各種火器
	エリザベス装備隊	戦闘ヘリ×30、戦術偵察機×10
	フレッド装備隊	ミサイルボート×50、フリゲート艦少数
	正規実戦要員総数	コマンダー120名

・プロフィール：

アストラダイン・コーアは非常に変わった組織形態をもつアーミーです。

普通、軍隊は装備とその訓練を受けた兵で1セクションを構成するのですが、アストラダイン・コーアでは、装備と人員を分けて考えています。実戦要員はすべての兵器の操作法や戦術を習得し、作戦ごとに適した装備／メカニックを与えられて戦闘にのぞむはずでした。

アーミーそのものを精鋭部隊にし、すべての兵をエリートに育てて、なるべく人件費を押さえようとしたスポンサーの意図でこんな軍ができたのです。もちろん、もともと人口が少ないというセブンスヘブン・シティの抱える問題もコンセプトの背景にはありました。

アストラダインは兵器製造が基幹産業で、高級兵器をそろえることには成功しましたが、それを扱う兵の育成には失敗しました。当然です。いくらなんでも、すべての戦況に臨機応変に対応したり、何種類もの兵器を自由に扱える優秀な人間がそんなにいるわけはありません。

結局のところ、各セクションごとに数10名の選任コマンダーが配置され、そのほかのメカは傭兵に貸すことで、なんとか成立しています。これだけ最初の構想から外れた組織も珍しいのですが、その実力は兵器に補われてまあまあというレベルに落ち着いているようです。

ちなみに、各セクションの名称はそれぞれ編成時の責任者である参謀や軍事評論家、技術将校の名前からとられています。正式呼称が暗号のようでわかりづらいと各方面から不満の声も上がっています。

ブライアント連隊はサイボーグで構成されているので、ほかの、装備だけのセクションとは違い、要員が常時そろっています。

タウン

オセアニア大陸に存在するタウンのうちいくつかは、ほかのシティの周辺に存在するそれに比べ、重要な役割を担っています。

1．アリススプリングス・タウン

大陸を東西に走るオーストラリア・センターウェイの中継点に位置する人口1万人程度の街です。巨大なトラックストップとして機能しており、全体的な外見は中世の城塞都市を思わせます。

アリススプリングスにはいささか場末の感もありますが、ひととおりの娯楽施設も整っておりセンターウェイを走るコンボイ・ランドブラスターたちは必ずといっていいほど、ここで一泊します。

また、この街の自衛戦力である《アリススプリングス・タウンガード》は兵力こそ100人と少ないのですが、コンバットシェル50機、ホバータンク100両のほか空中戦艦と異名を取る攻撃ヘリ《テンペスト》まで装備した強武装集団として有名です。

この街の経営はアストラダイン社が行なっていて、同社の西部方面侵攻戦の際は後方集積場として機能します。後方基地として機能している時のアリススプリングス・タウンの物価は、平時に比べ5～10倍にはね上がるため、企業間紛争時にこの街を利用するときは十分な注意が必要です。

2．ニューパース・タウン

オーストラリア政府崩壊後、セブンスヘブン成立までの空白期間に他都市企業群の進出によって租借地化された旧ウェスト・オーストラリア区に建設された西部小都市群のひとつです。

ニューパース・タウンは旧パース市を中心にカルグーリ、マウントマグネット、エスペランス周辺までを勢力下に置いており、規模的にはポケット・メガ シティといえます。西部小都市同盟を構成するタウン群はいずれも他シティ企業群の強い影響下、支援下にあります。ニューパース・タウンはミレニアム東京の企業群の支配下にあり、この周辺の鉱山から産出される金、鉄、ボーキサイトなどの地下資源は、その9割が海外に流出しているのが現実です。これはセブンスヘブン企業群、特にアストラダイン社を刺激しており、この地の権益を巡って、さまざまなレベルの抗争が絶えず行なわれているようです。

3．タスマニア保護区

オーストラリアはもとより、世界で一番安全で健康に害のない本物のリゾート地として知られています。

ホバートの街は、地上部は21世紀初頭の面影をそのまま残していますが、地下にはホテルや娯楽施設がととのっています。

月面都市の低重力を嫌う巨大企業のトップの中にも、ここに住んでいる者がいるほどです。そのためか、この島には誰でもが自由に入ることはできません。一定の収入と確かな身元の保証が必要なのです。

しかしここに住む者、または出入りできる者の招待を受けたのならばハンターでも入ることができるでしょう。

ここはカタストロフ以前のミュータントではない生物が自然のままに生存している世界で唯一の地域で、“遺伝子の聖域（ピュアシーズ・サンクチュアリ）”とも呼ばれています。

タスマニアは遺伝子保存の目的でクラップ・ケミカル・インダストリーが管理／維持をしています。ここの生物はすべて厳重に個体識別されており、盗み出したりすることはまず不可能でしょう。密猟者は発見されしだい、射殺されることになります。

自然環境

セブンスヘブンの存在するオセアニアは、特にカタストロフ以後は周囲を自然の障壁に囲まれた、世界の離れ小島、あるいは絶海の楽園のようになっています。

四方の海域は海流／気流／異常電磁波が強烈に渦巻いており、海路、空路ともにほとんど使用不可能です。もちろんそれらが運んでくる汚染のもとは海域／空域を汚しており、これも交通路を妨げる一因となっています。

つまりセブンスヘブンに常時アクセス可能な交通はそれらの影響を受けない亜軌道シャトルのみということになるでしょう。

外の荒れぶりと対照的に、大陸内は不思議とたいした異常気象は見ら

ルーバー

アリススプリングス・タウン周辺を始め、中西部のハイウェイを初めて訪れた人は、不釣合いなほど巨大なバンパーを装備した車を多数見かけることでしょう。

特にセンターウェイを疾走する大型のトレーラーは、恐竜の角を思わせるような巨大かつ堅固なバンパーを装備しています。

いっぱんに《ルーバー》、もしくは《ヴル・バー》と呼ばれるこの衝角もどきのバンパーは、オセアニアの辺境を走る者にとって、火器以上の必需品なのです。

ルーバーが相手にするのは別に敵対車ではなく、《マッド・ストンパー》と呼ばれる性悪なミュータントです。

オーストラリア中部から西部にかけてかなりの数が繁殖しているマッド・ストンパーは、体高が１ｍから1.5ｍ、体重が100kg前後の二足跳躍歩行動物です。その有袋類的体構造からオリジナルはカンガルーであると考えられています。

マッド・ストンパーは、昼間はいたっておとなしく無害であり、愛敬もあるのですが、光量が一定以下になると（だいたい黄昏時ぐらいから）熱、振動、音といったものに過剰反応を示すようになります。

そして困ったことに、その源へ突進していくという性質があるのです。この場合の光は可視光線にとどまらず、赤外線にまで反応を示すようです。ＩＲ投光機を使っていたランドブラスターのバギーに突進してきたこともあるくらいです。

マッド・ストンパーの跳躍走行の瞬間最高速度は100km／ｈにも達すると言われています。これがハイウェイ150～200km／ｈ以上でクルージングする車両に激突したさいの衝撃エネルギーは大変なもので、マッド・ストンパーが出没し始めたころは、それが原因と思われる交通事故が多数報告されています。

ルーバーの装備が常識となった現在では被害は減少していますが、ショックアブソーバーとアクティブアーマーの複合体であるルーバーは不格好であり、走り屋の間では大変不評をかっているようです。

もしマッド・ストンパーを跳ねた場合は、必ずその遺体を道路脇に



どかさなければなりません。これはハイウェイを走る者の暗黙のうちの掟となっています。

ちなみに、雌のマッド・ストンパーのもも肉は大変美味であることが知られています。栄養価から見てもストームリザードのヒレステーキー通称ドラゴンステーキにもまさるとも劣らない風味があり、アリススプリングス・タウンの名物料理にもなっています。

アリススプリングスへ立ち寄った際は、一度試してみるのはいかがでしょうか。

れません。台風の目の中に入っているようなものです。メガ　シティ周辺はさすがにいくばくか環境汚染が進んではいますが、それでもほかのメガ＝シティに比べれば、その程度は雲泥の差があります。これまでに大きな紛争がなかったことも、この環境が保たれている理由のひとつでしょう。

微妙なバランスのもと、平穏な気候が保たれており、四季がなくなったかわり、年中おだやかでまるで常春の国です。

確かに大陸自体の汚染は少ないものの、東南アジア海域の汚染のあおりを受け、東岸以外は荒野／砂漠化しています。もっとも、オセアニアはもともと荒野が主体の土地柄で、生物相は貧弱です。気候がいくらか変化したため、徐々に生物は増えつつありますが、行政府がほとんど環境保全政策をとらない（ほかよりましなので楽観視しているのでしょう）ので、目立った環境回復は今のところ報告されていませんが、このまま時が経てば経つほど環境は回復していくはずです。

地球でもっとも環境のよいタスマニア保護区が領内に存在しますが、わざわざそこまで行かなくても、ほかのシティから来た観光客はセブンスヘブンの郊外に残る自然を眺めるだけで、十分満足して帰っていくという話です。

ミュータント

オセアニアの特殊なミュータントをいくつか見ていきましょう。

ストームリザード

全長６ｍにも及ぶ、巨大な砂トカゲで、性格はきわめて凶暴です。基本的には４足歩行をしますが、攻撃時は後ろ足で直立することもあります。

ストームリザードの武器はティラノサウルス・レックスにも似た前足の爪と強靭な尾ですが、それ以上に強力な飛び道具をも有しています。彼らは補助消化器官として、砂袋状の第２胃を持ち、体内に常時砂を蓄えています。攻撃時にはこの砂を上下２列になった舌の間から噴出するのですが、この舌がノズルとして機能しており、広角広域に目くらましに使うことも、逆に集束させて噴出させ、相手に致命的なダメージを与えることも可能なのです。

この“サンドガン”の発射パターンは、銃器に例えれば、シングル、バースト、フルオートと個体差がありますが、激怒したストームリザードはフルオートで広域掃射する場合が多く、成体のそれは10数人の人間を一掃するのに十分な火力です。

ストームリザードのフィレステーキは滋養に富み、大変美味なことで知られていますが、その素材を得るためには命がけです。料理の値段が

目玉の飛び出るほど高いのもうなづけるでしょう。

バスタークラブ

シドニーからブリスベーンに至る重工業地帯沿岸に出没する巨大なカニです。

金属ワイヤーのような剛毛に覆われた6本の歩行脚と4本の巨大なハサミ、グロテスクにゆがんだ甲羅を持っています。ヘドロに汚染された巨体はそれ自体大変な脅威ですが、バスタークラブの最大の武器はハサミでしょう。

ハサミ状の前肢には、挟み切る鋭利さがないかわり、相手を撲殺するのに使われます。"バスタークラブ"は"破砕棍棒"にもひっかけたネーミングなのでしょう。

バスタークラブが特に活発になるのは初夏から秋にかけての産卵期です。産卵に備えてのタンパク質の補給が目的で、人間はよく襲われますが、独特の識別センサーを備えているのか、タンパク質の少ないサイボーグにはあまり手を出そうとしません。

NEW-BRASILIA
ニューブラジリア



シティ概要

ニューブラジリア・シティは、南米ブロックの代表的なメガ＝シティであり、特有の楽天的な雰囲気と、貧困からくる不穏なイメージがないまぜになった街です。

有名な電脳詩人アブドゥル・ユーゴーの言葉、「ここは世界最悪のシティ。ハイにならなければ居られない」は有名でしょう。ニューブラジリアに旅行で来た者はみな、（最低と思っていた）自分の住んでいるシティがまだまともに思えるといいます。

ニューブラジリアはメガ＝シティという水準では確かに最低レベルですが、それでも場末のタウンに住むことを考えればはるかにましなところです。住民はどうしたわけか底抜けに明るいし、観光名所もなくはありません。豊かでないメガ＝シティなどどこに行っても最低なのは確かだし、ダウンタウンならばどこのシティでも水準は変わりません。考えようによっては、雰囲気が明るいこの街は最高のメガ＝シティであるともいえるでしょう。

このシティは、南アメリカの資源を狙うさまざまな有力シティ（特にアジア／ヨーロッパ系）の後援を受けている反面、標的にもなりやすく、アフリカの諸シティとはまた違ったケースの問題を多く抱えています。ニューブラジリアは有力シティの援護を利用して、なんとかのしあがろうとしていますが、情勢からは難しいでしょう。

シティ行政府自体が苦しい立場にあるためか、南米地域に害をなさないテロリスト、特に有力シティの打倒を目標にしているテロリストたちには寛容で、（犯罪取締りの甘さ／シティ内の治安の悪さも手伝って）彼らの格好の隠れ家ともなっています。

中南米は火薬庫ともいえるほどタイトな地域のひとつで、しばしば紛争が発生します。もし、北米3シティの力が将来弱まるようなことになれば、中米は激戦区になるでしょう。

ニューブラジリアが抱える諸問題のうち、シティ内の犯罪やテロについてはここで挙げるまでもないでしょう。いうまでもなく、治安の悪さは世界でもトップレベルだし、近隣で紛争が多く、市民は心休まる暇がありません。シティ運営面でほかのシティにはない深刻な問題は、エネルギー問題と都市管制システムの不備というものです。

正確には原発諸施設のシステムと管理にかかわる問題ですが、ここの原子力発電施設は核融合炉ではなく、クラシックな高速増殖炉で、5基の原発があちこちに分割配置されています。融合炉にできないのは、シティが貧困だからだし、また諸勢力の対立や圧力による妨害があるからです。

このたぐいの原発が核融合炉に比べて不安定で危険きわまりないのは事実ですが、最大の問題は原発がそれのみではエネルギー供給システムにはなり得ないというところにあります。増殖炉が正常に稼働するためにはウラン濃縮施設、核燃料再処理施設が必要なのですが、2150年現在、ニューブラジリアにおけるウラン濃縮施設はローレバイオンが、再処理施設はテンペルが独占しています。ほかのメガ＝シティにはこれら旧式原発のための施設はすでになく、燃料輸入も再処理委託も不可能なため、シティ内各企業はお互いに頼らざるをえないようです。

都市管制システムの問題はすなわち都市機能ＡＩ《イエマンジャー》に起因するものです。イエマンジャーはレストアされた旧世代の複合ＡＩをサポートＡＩと連動させているという、いわば応急システムのような不完全な代物であり、現代のメガ＝シティ管理システムとしては、十分なものとはいえません。

サポートＡＩの増設につぐ増設で、不足している能力は補強されていますが、イエマンジャーがパンクするのも時間の問題でしょう。

この恐竜の神経網のごとき鈍重かつ複雑なシステムは、ニューブラジリアを建設した支配企業マイネイル・テクニオンの遺産です。

マヤ・タバール

ニューブラジリアでは、特にダウンタウンの建物の外壁に緑色の泥塊物質が一面に塗られているのを見かけます。実はこの物質はバイオテクノロジーの成果である光合成泥なのです。

通称《マヤ・タバール》と呼ばれるこの泥を塗り、電極をつなげるとそこからある程度の電気を取り出すことができます。テンペルの生化学研究所で偶然創り出された生きている泥ですが、風土の関係か、南米以外で利用しようとしてもすぐ「死んで」しまうようです。もちろんニューブラジリア内でも、日光が乏しく、大気が汚れたリゾンテでは生育しません。

発電所の不備から慢性的な電力不足に悩んでいたシティ行政府にとって、この物質は渡りに船でした。生産にあまり経費がかからなかったので、量産して市民に安く販売したのです。企業ビルは美観を損なうし、マヤ・タバールの生産する電力だけではビル内の消費電力をとても賄うことはできないので採用されてはいませんが、昼間の街並みは緑に彩られ、見事なものです。これが普及してから、ニューブラジリアには《グリンピア》という素晴らしい別名がつけられたくらいです。

ただ、この物質はあやまって食べたり、皮膚に沈着すると害をおよぼすことが確認されています。泥内の光合成物質は沈着先で微細電流を発生させたり、細胞を溶かしたり、異常変異細胞（ガン細胞）を誘発したり、あるいは筋肉を勝手に動かしたりします（神経には微弱な電気パルスが流れており、それによって筋肉に脳からの命令を伝えているのです）。もちろん、サイバーパーツにもいい影響は与えません。

ただし、非常に希でしょうが、この沈着した物質が有機サイバーパーツ（例えば有機式強化人工神経）としての役目を果すようになったという報告もあります。

NEW-BRASILIA

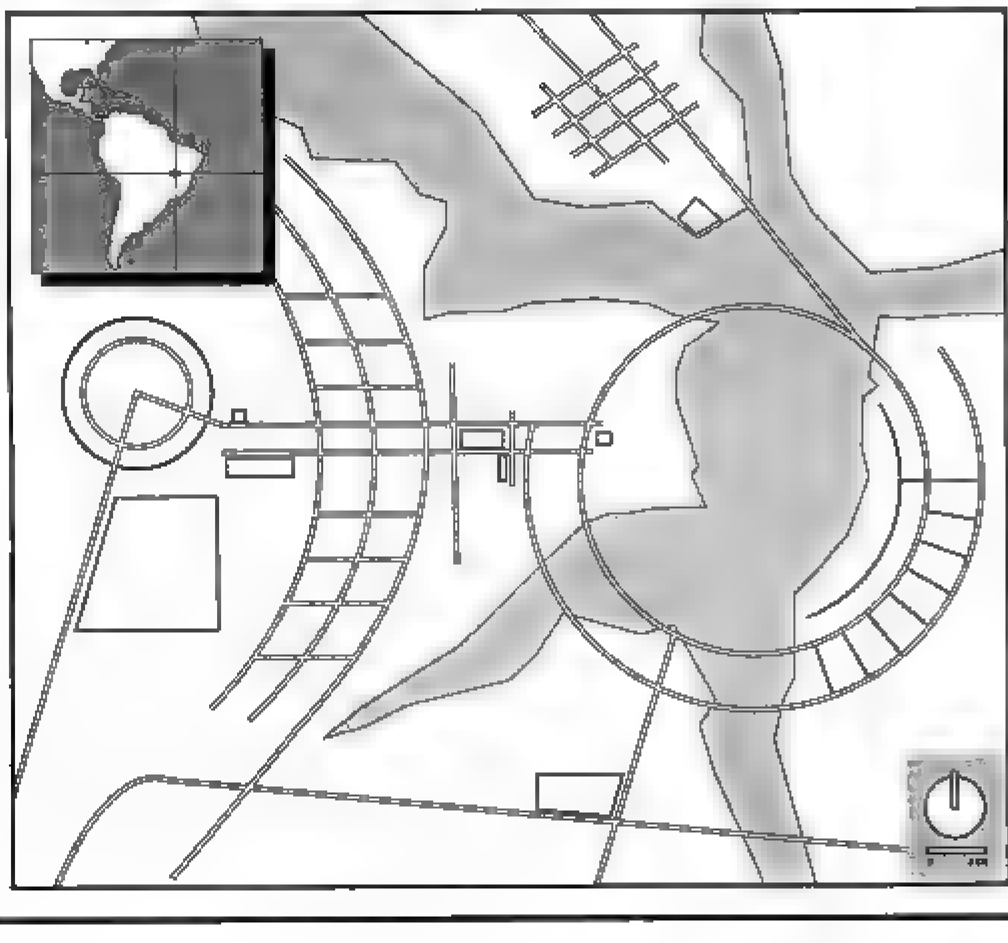
シティデータ
- 公式名称：マイネイル共同生産都市
- 俗称：ニューブラジリア
- 範囲：サンパウロ〜リオデジャネイロ〜ベロオリゾンテ間
- 中央ブロック所在地：サンパウロ（非公式）
- 人口：9000万
- 都市機能中枢：複合ＡＩ《イエマンジャー》
- サポートＡＩ群：《バイーア》《カキシュ》《イグア》《カブラカン》《レシーフェ》など多数

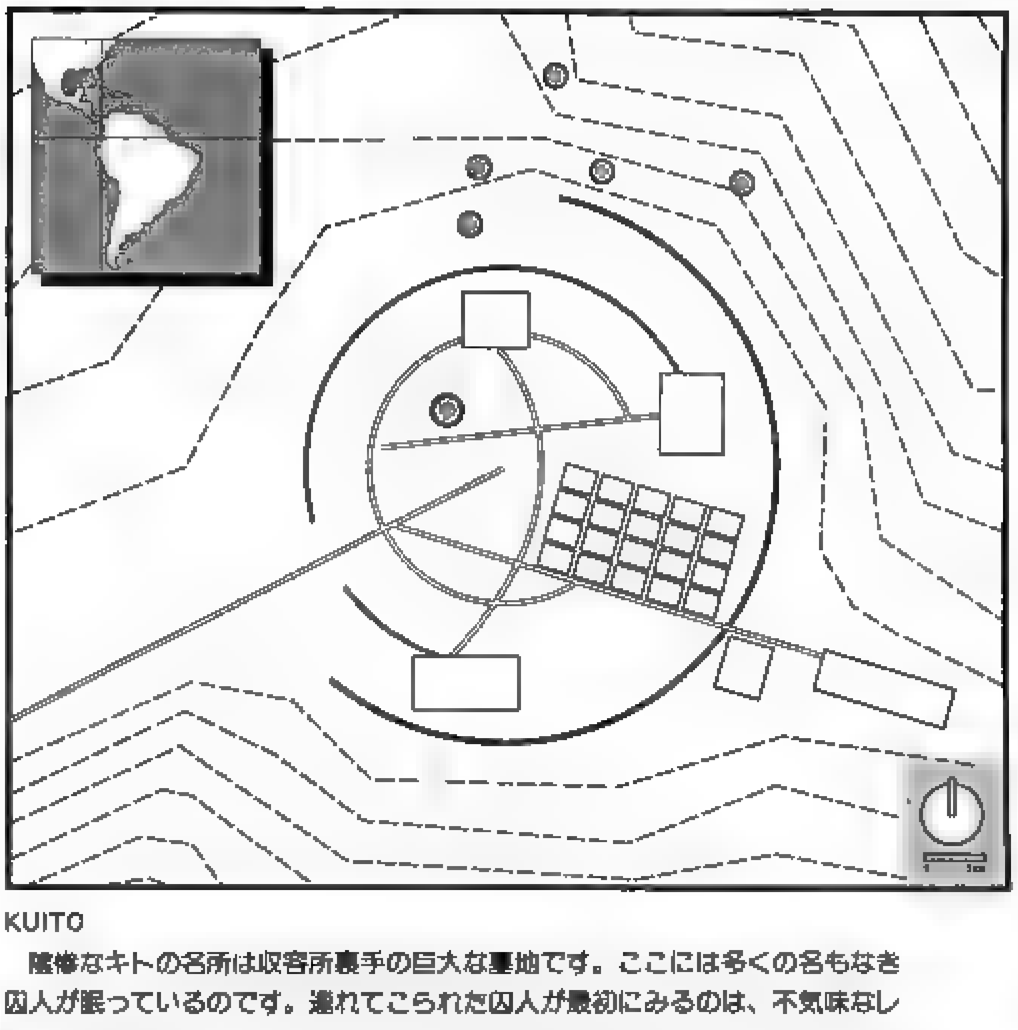


GARCIAN ISLAND

ブラジリアはもともと計画都市でしたが、今はその面影もありません。国会議事堂だった建物は世界最大のドラッグ　バーに改装されています。

自治シティといっても、アーミーベースが多いという独特な風景は珍しいかも知れません。島の北区は、川によって見事に市街から切りはなされており、まともな建物と言えばガルシアの屋敷くらいです。





KUITO

陰惨なキトの名所は収容所裏手の巨大な墓地です。ここには多くの名もなき囚人が眠っているのです。連れてこられた囚人が最初にみるのは、不気味なレリーフが彫られた"喜びの門"と呼ばれる警戒ゲートです。一度入ったら死んでもここから出ていくことはできません。ちなみにグレーの丸印は採掘場入口。地下で複雑につながっています。

ニューブラジリアシティの創設から成長期にかけての歴史は、前支配企業マイネイルの歴史ともいえ、シティを構成する各都市ブロックもまた、その復興整備された時代の都市ニーズ、企業ニーズに応じた形態をもっています。マイネイルはメガ＝シティ完成直後に３つの企業に分裂しました。現在、シティを支配しているのはその３支配企業です。

ニューブラジリアには確たる外交ビジョンは存在しておらず、ただマイネイル以来の南米大陸の資源確保、中米以北への進出を漠然と遂行しているに過ぎません。

また、有力シティがよく掲げているような将来的なプロジェクトも、これといったものは存在していませんが、支配企業群の基幹産業からみて、将来は環境回復よりの方向に進んでいくでしょう。それにしてはここは汚れすぎてはいますが。

シティの範囲について。旧サンパウロ、旧リオデジャネイロの２都市、それにブラジル高原内陸部の旧ベロオリゾンテが加わって、ひとつのメガーシティを構成しています。

リオデジャネイロエリア

リオデジャネイロエリアは短縮して、リオエリアと呼ばれます。

ここは最初に復興したエリアですが、都市景観は変わっています。中央部から港湾部に楕円形にダウンタウンとスラム街が形成され、それを取り巻くように居住区、工業区、そして一番外側にドーナツ状に摩天楼が林立しているのです。

メガ　シティ設計の段に設計陣が目論んでいたのは、リオからどうやっても立ち退かない多数の貧民を囲い込むことでした。ニューブラジリアが発展すれば、オフィスやプラントの用地はダウンタウンを侵食し、貧民たちは立ち退きを余儀なくされるでしょう。やがては理想的な都市になるはずだったのです。

もちろん、うまくはいきませんでした。ダウンタウンは以前より大きくなり、それでも外側は固められているので、過密状態には拍車がかかってきています。シティの中心部は「魔窟」といわれるほどの犯罪多発地域になりました。

一方、外部の企業体ビル群はだんだん外へと追いやられているので、リオ全体の敷地面積は広くなったようです。この街では（ふつうのシティとは逆で）富める者ほど郊外に住んでいるというわけです。

サンパウロエリア

リオデジャネイロの西方、同じく海岸沿いにあるサンパウロブロックは都市機能ＡＩや多くのエネルギー施設が置かれた中央ブロックです。

ニューブラジリアの都市設計グループはどうも物事を楽観視しすぎていたようです。リオは企業体や工場のための理想都市で、こちらは都市のエンジンともいうべき部分となるはずでした。シティ全域を管制するＡＩや発電施設が置かれているのはそのためです。

バベル期末期には、南米のこのあたりの都市跡には多数の難民や貧民がいました。これらの人たちを救済することなく、無理にメガーシティ化をすすめたのが、ニューブラジリアの失敗の大きな原因のひとつでしょう。

サンパウロはこの点、リオよりまともにやっています。でなければ、都市機能ＡＩを存続させることは難しいからなのですが。

サンパウロは、初期のころは廃虚の中の巨大な難民キャンプのようだったといいます。その後、リオのマイネイルが沿岸沿いのサントスと旧市街地中心部の両面から開発をはじめ、スラム集落を避けるように、まともな都市を形成しました。

その後、支配企業の強引なまでの土地再整理によって、サンパウロはニューブラジリア中、もっとも乱雑な外観を持つ景観となりました。

サンパウロは乱雑な構造に見えますが、実は面白い話があります。

シティマップなどを注意深く調べれば、このスラムの海に浮いたような再開発部分が幾何学的な模様、一種のマヤの魔法陣をなしているように見えるのです。建築家たちはみなただ偶然の産物であるといいますが、神秘学者の中には、サンパウロ市地下の地脈と巨大魔法陣の相乗効果による都市の霊的防御力の強化ではないか、などとたわ言をいう者もいます。

これについては真実は誰にもわからないでしょう。ただ、ある種の調査によれば、この魔法陣の影響圏内にニューウェーブシャーマンが多く住み、新興宗教教団やオカルトチックな商売をやっている店が軒を並べているといいます。そして、彼らの呪術成功率、ＥＸの出生確率がほかに比べてかなり高いという噂です。

それから魔法陣の中央、つまりサンパウロのヘソに当たる部分には、３本の摩天楼を組み合わせたローレバイオン本社ビルが建設されています。この210階建のビルは《トライデント・スカイ・スクレイパー》と呼ばれ、ニューブラジリアの観光名所にもなっています。

ベロオリゾンテエリア

ニューブラジリア第３の都市であるベロオリゾンテは単にリゾンテと呼ばれることもあります。

近隣に多くの採掘基地を持っている同シティですが、リゾンテはそれ

イエマンジャーと土地問題

ニューブラジリアの機能中枢である複合ＡＩ、イエマンジャーは、21世紀に南米すべての国家が共同で購入した統制中枢です。しかし、イエマンジャーが本来の目的に使用されたのはごく短期間です。それというのも、南米諸国家がバベル期の初期の段階でいっせいに崩壊したためです。

南米の人々すべての期待を背負って勢力を拡大してきたマイネイル・テクニオンはこの放置されていたＡＩを再生し、支配下の各都市のサポートＡＩ群と連結させ、何とかメガ＝シティ管制に使用できるシステムとして改修／立ち上げました。

イエマンジャーには、当時のＡＩを考えれば、驚異的なまでの膨大な記憶容量があり、その点では現在の一般的な都市機能ＡＩにも引けはとりません。しかし、演算処理は遅く、また高級ＡＩに不可欠な状況判断能力も劣っています。要するに「物知りだが、融通のきかないボケ老人」のような存在なわけです。

ニューブラジリアのエンジニアたちは、何とかやりくりしてイエマンジャーの寿命を延ばそうとしています。

サポートＡＩをいくつも増設するというのがその手段のひとつですが、それらを設置するビルもすぐ手狭になってしまいます。かといって、サンパウロエリアはスラムと保安区が隣接しているという不安定な地域で、おいそれと新しいビルを建てるわけにもいきません。現在、イエマンジャーとその付属システムは、平均的な都市機能ＡＩの必要敷地面積の実に５倍もの土地を使用しており、これからもどんどんその敷地を増やそうとしています。

複数の都市問題を抱えるニューブラジリアにとって、イエマンジャーの存在そのものも頭の痛い難問といえるでしょう。



らの基地からの物資を集積し、精製するための加工の街であり、周辺敵対勢力ににらみをきかせるアーミーの根拠地です。しかし、最近は企業ビルが集まってきていてその姿を変えつつあります。

当初はタウンとして成立しましたが、地域的重要性が増すにつれてだんだん大きくなり、支配企業のひとつ、トルテックが本社を移転したのを機に、メガ＝シティを構成する１エリアとして認定されました。以後、各支配企業はダウンタウンに押されるリオや危険なサンパウロを逃れて、少しずつこちらに移転をはじめています。

リオから連なる形のエリアですが、標高差と予算不足で交通路は貧弱なものです（リオ－サンパウロ間の交通路は、ここより整備が行き届いています）。リニアウェイが１本とあとは昔ながらの鉄道、それと数本のハイウェイがあるだけなので、ちょっとした事故で滞りがちです。企業ＶＩＰたちは専用の航空機やヘリなどを使って安全に速く往来していますが、それ以外の市民は不満を漏らすことしきりとのことです。

リゾンテは、当初から人口が少なかったので、都市の機能性はニューブラジリア中随一であり、スラム化もまだ進んでいません。逆に工業地帯なため、自然環境はニューブラジリア中最悪で、絶えず細菌性スモッグ、光化学スモッグが上空を覆っています。

都市ブロック周辺の気流も関与しているらしいのですが、この各種スモッグのため、リゾンテは“霧の都”ならぬ“スモッグの都”と化しており、標高が高いこともあり、毎日、数10～100人が極度の酸欠状態で死亡しています。

また、ここには亜軌道シャトルポートやアーミーベースの飛行場も多くありますが、離着陸コンディションが最悪の場所としてパイロットたちには有名です。

それで、この都市のすべての高層ビルの屋上には誘導用の各種システム、標示燈が配置されており、航空機の離着陸をサポートしています。

リゾンテの夜景はこの多数の標示燈のため、大変はなやかに見えます。スモッグを通して光が見えるので、イルミネーションというわけにはいきませんが、これはこれでムードがあると旅行者には人気です。

支配企業

１．ローレバイオン

・専門分野：鉱工業、エネルギー関係
・公安機関：出資のみ
・軍事機関：ディアブロアームス、マインガーディアン
・プロフィール：

サンパウロ全域を勢力下におく支配企業で、ミレニアム東京系の企業から特に親密なバックアップを受けていますが、これはやはり基幹産業が鉱工業だからでしょう。

列強メガ＝シティの支配企業は、資源を産出するこうした二流以下のメガ＝シティのバックアップを進んで行ない、優先的に資源を回してもらうのです。

外資の援助が多いローレバイオンは、南米に本社を置くすべての支配企業の中でもっとも力のある組織です。同社の幹部たちもそれを承知し

ており、バックアップ企業の操り人形にならないよう、また南米ブロックのリーダーの座を固持するよう努力しています。

だからこそ、テロの標的となるのはまずローレバイオンだし、東京の企業の出向社員が巻添えになることもよくあるでしょう。保安体制がしっかりしていないニューブラジリアにおいては、手の込んだテロが未然に防がれることはまれで、毎年数人の企業幹部が命を落としています。国際テログループや殺し屋の間では、ニューブラジリアは新人の養成にぴったりの場であるとされており、年季の入ったプロは経歴にキズがつくのでここではまず仕事はやりません。メガ＝シティとしてはずいぶん情けない話です。

さて、最近、ローレバイオンはニューブラジリアへのレーザー爆縮式核融合炉の導入を検討しているといいます。それが実現すれば、シティ内における発言力は今までに増して大きくなるでしょう。しかし、同社はほかの2社にはいつも高圧的な態度をとっているため、トルテック／テンペルともに新原発導入には何らかの妨害工作を考えるはずです。

2．テンペルボディ工学

・専門分野：生体工学、薬品、食品関係
・公安機関：アマゾニアグラシオン
・軍事機関：ディアブロアムース
・**プロフィール：**

テンペルはニューロピア・シティを中心とするヨーロッパ系企業の支援下にあります。

かなり歴史の古い企業でもあり、創業者がドイツ系移民であることも援助される縁となったのかも知れません。現在まで経営陣は西欧系移民が占めているし、社章も鉄十字を思わせるので、ネオナチスとの関係が噂される企業ですが、真偽のほどは定かではありません。

ニューブラジリア内での同社の立場はローレバイオンの対抗馬と言ったところですが、単独でローレバイオンと張り合うにはやや実力不足の感があり、シティの覇権をかけての積極的攻勢を行なうことはまずないと考えられます。実際、2147年前半期にローレバイオンから仕掛けられた一連の経済戦争をトルテックとの連合によって撃退したあと、テンペルが報復を行なったという記録はありません。テンペルの基本戦略はトルテックとの連合を強化することによるメガ＝シティ内の勢力バランスの安定化にあるようです。

ニューブラジリアの内政については穏健派ともいえる同社ですが、同時に強力な軍産複合体であることもまた広く知られています。テンペルの兵器部門の最近の人気商品としてはトータルバランスのよいオートプロテクターが有名でしょう。

3．トルテック

・専門分野：電子関係
・公安機関：リンピオ・ポリシーア
・軍事機関：CAPチーム
・**プロフィール：**

マイネイルの流れを正しくくむ企業で、現在の総裁もマイネイルを創業したカストル一族の者です。ニューブラジリアの支配企業中、もっとも名門ですが、同時にもっとも弱体で、テンペルとの連合による危うい勢力バランスの上にのみ生存している存在です。

マイネイル・テクニオンはもとは外資系の子会社でしたが、天才的な経営手腕を持つマルチェロ・カストルが独立経営に成功しました。以後、南米人だけの手で運営される数少ない企業として、世界経済に殴り込みをかけていったのです。マルチェロ亡きあとも、カストル一族は南米に住む人々にとっては英雄でしたが、マイネイルはバベル期に企業としての体力をほとんど使い果たし、最期に人々のためにとニューブラジリアを建設して力尽きたのです。

ニューブラジリア行政府はメガ＝シティ建設時の負債にあえぎ、市民も苦しい生活を続けることになりました。マイネイルの最後の仕事が市民にとっていいことだったのか、そうでなかったのか、今は答えは出せないでしょう。

ただ、現在のトルテックのやり方は少々倫理に反しています。

電子関係が基幹ですが、それよりも裏ルートで彼らが流しているアルカロイド系ドラッグ＝麻薬の上げる利益の方が大きく、さらに系列企業カルナバル・エレクトロミットが大規模な電脳麻薬の取り引きを行なっていることも裏世界ではよく知られている事実です。

また、その裏金で打倒有力シティを目指すゲリラへの援助をしたり、幹部の何人かが国際手配テロリストをかくまったりしていることも有名でしょう。

トルテック精神＝マイネイル精神の基本／目標は、民族自決／南米ブロックの繁栄であり、同社幹部連は商売よりニューブラジリアと市民の将来をより重要に考えているようです。この方向性についてはシティ内の3企業とも基本ラインでは同意に達しており、ほかの2社はトルテックには積極的な抗争はしかけないようだし、南米を正しく理解しているテロリストや反企業思想家たちも同様です。そして何よりトルテックは今でも貧民たちの味方として英雄視されているのです。

この企業はニューブラジリアが存在するかぎり、つぶれることはないでしょう。珍しい体質を持つ支配企業のひとつです。

公安機関

1．サンプラス

・ディビジョン：共同出資
・構成：RP、ポリス
・**プロフィール：**

ごくごく一般的なポリス機構で、大きく、サンプラス・アザルトとサンプラス・ガードの2課にわけられています。

サンプラスアザルトはRP、CBI、CBT、MGPなど人間が主体のさまざまな組織の集合体ですが、活躍がめざましいのはRPでしょう。治安があまりにも悪いニューブラジリアにおいては、犯罪／テロの種を未然に摘み取るより、悪人どもを力で押さえつける方が効果的である、と行政府は判断したようです。

サンプラス・ガードはいわゆるパトロール・ポリスで、ロボットが主体の組織です。ただ、いまひとつ装備／人員が不足しているようで、有名なリオのカーニバルの時や式典時など犯罪が多発しやすくなるイベント時(しかも、ニューブラジリアではひと月に数回、何がしかの祭典行事があります)はリンピオ・ポリシーア実働隊をパトロール要員として借り受けます。

ポリスロボットは、このシティをバックアップしているよそのメガ＝シティから輸入されているものが採用されています。

2．リンピオ・ポリシーア

・ディビジョン：トルテック

・構成：AHP、ポリス
・プロフィール：
リンピオ・ポリシーアは、ニューブラジリア全域をカバーするAHPです。

公安機関としての能力は世界水準をやや下回るていどで、各都市ブロックの治安維持には十分な力を持っているようですが、スポンサーである支配企業が裏で公然と非合法活動に手を染めている現在、犯罪取締りの意欲はあまり高いものではありません。

この組織は割合大きな実働部隊(犯人を捕らえる部隊)を持っているため、サブ・ポリスとしてもよく駆り出されます。

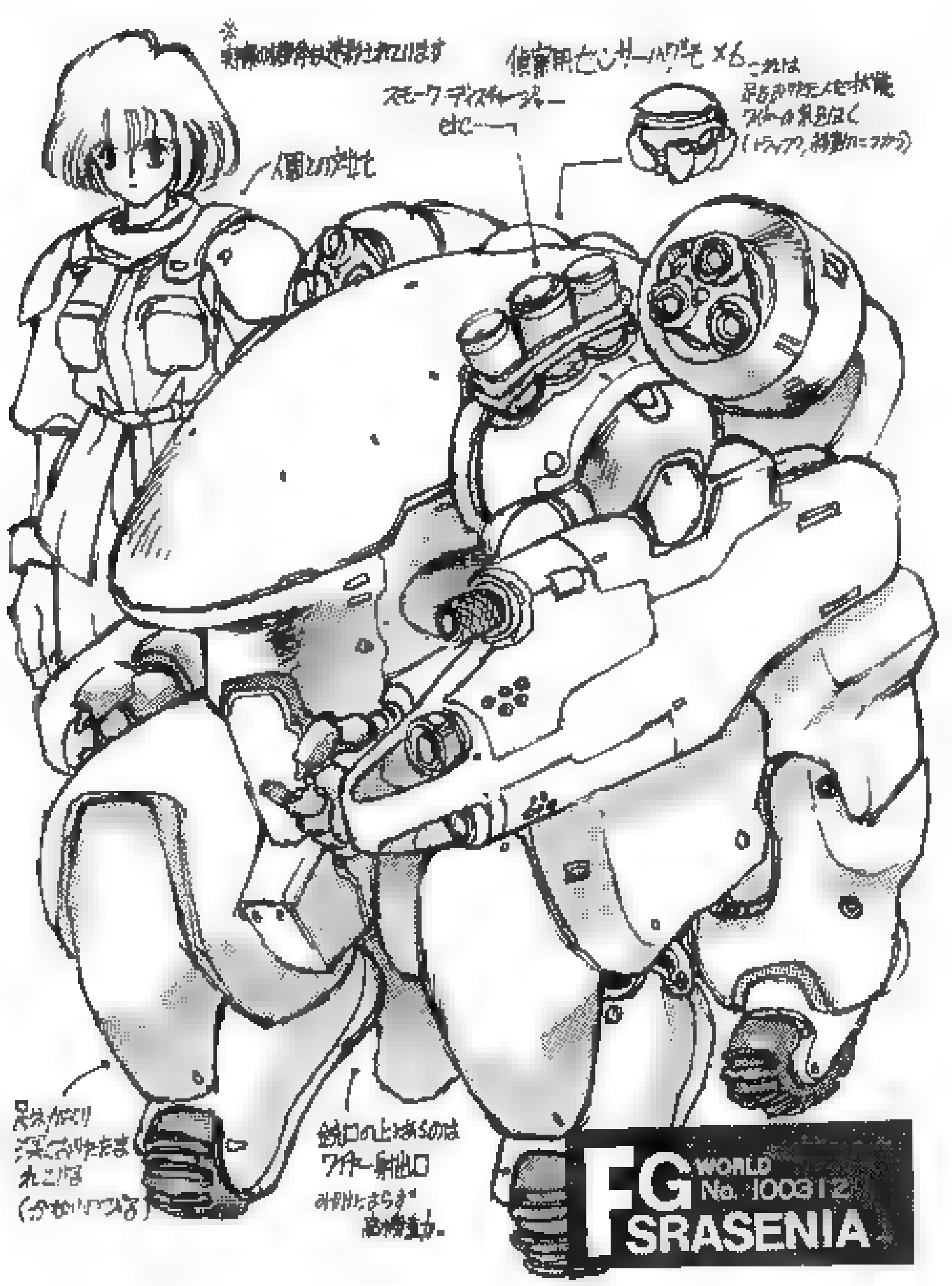
実働部隊といえば、たいていは人間で構成された軽装な機動隊を想像するでしょう。しかし、リンピオ・ポリシーアのそれはポリスロボットで組織されており、人間の部隊に比べ、フレキシビリティに欠けるようです。

もっとも、一般ハッカーはストリートギャングていどの武装しかしていないものだし、実働部隊の役目は通報のあった場所に急行し、迅速に包囲する、これだけなのでロボットにすげ替えてもあまり問題はないかも知れません。

リンピオ・ポリシーアの所有する実働隊向けポリスロボットは、ニューブラジリアの企業で独自に設計／生産されたもので、あのアクトポッドによく似たフォルムを有しています。この《オルメカB2》は多脚式ですが、路面は車輪で走行するタイプであり、なかなか有用そうに見えます。しかし、中身はアクトポッドとは比べようもない安物であり、ただ脚が速いだけのポリスロボットに過ぎません。

3．アマゾニアグラシオン

・ディビジョン：テンペルボディ工学



・構成：森林警備隊
・プロフィール：
ニューブラジリアは特に中米に残存している森林資源の所有権をずっと主張しており、それを認めない北米のテキサナ、サン　アンジェルスとたびたび衝突しています。

アマゾニアグラシオンは名目上、アマゾン川流域の自然保護、および汚染されていない森林区の総合監視を目的に組織された特殊機関であり、その業務もきちんとこなしてはいますが、中米の監視／遠距離偵察を目的とした、つまり敵対諸勢力を早い段階で壊滅させたり、森林への侵入を防いだりする特殊部隊でもあります。

この二面性について世界中の軍事専門家はもうすでに知っており、北米シティ連をはじめとするニューブラジリアの敵対者は、「アマゾニアグラシオンは侵略を前提に組織された、凶暴な不正規特殊部隊である」として、同部隊の即時解散を行政府に要求しています。

アマゾニアグラシオンは、ほかのメガ＝シティの森林警備機関にあるようなFG(フォレスト・ガード．“メタルヘッド”［10.3］参照)タイプの高性能ロボットはその組織の性格上あまり配備されていません。しかし、FG自体は高性能で、1機が一般的なFG2機分の働きをするといいます。代表的なのが、各種の強力なセンサーを誇る《サラセニア》タイプ。《ラフレシア》はアマゾン川流域の多数の河川を移動経路として使用できるよう、高速水上移動モジュールを内蔵しています。《パロメッツ》は高山対応FGで、そのオートバランサーには、ヌーベルデルタ・ルノアール社の逸品が採用されています。

しかし、これらフォレスト・ガード・ロボットはあまり人の目につくことはありません。中南米の森林でよくみられるのはグラシオンの隊員のほうでしょう。彼らは森林や自然に詳しい監視人であり、そしてゲリラ戦のエキスパートです。22世紀において森林などでの戦闘は一部の地域をのぞけばほとんど考えられないので、グラシオンは貴重な存在といえるかも知れません。

北米アーミーの特殊部隊のコマンドウたちでさえジャングルについての知識は乏しく、同数で当たればグラシオンがまず勝利するでしょう。北米の兵士はグラシオンを指して“コットンマウス”と呼びます。“綿鼠”は蔑称ではありません。コットンマウスは中南米に分布する凶暴な毒ヘビ(ヌママムシ)の名です。

これは、水際での作戦が得意なグラシオンのメンバーの優秀さをよくあらわしている言葉であると同時に、それを認めたがらない北米人らしいネーミングといえるでしょう。

アーミー

ニューブラジリアシティのアーミーは、数は少なくはありません。しかし、その装備の面では、お粗末と言わざるをえないようです。

スポンサーがアーミーに十分な予算を回せないこと、そしてニューブラジリアと交流している有力メガ　シティがそれぞれに彼らの生産した武器を供与／販売するので、部隊／組織ごとに装備がふぞろいになりがちなのです。

装備がふぞろいなので、大規模な作戦行動のさいなどに各組織が合同してことに当たることは難しいでしょう。

しかし、アメリカでは紛争のさいに、多くの傭兵を雇い、彼らがそのときどきの主戦力となるので、アーミーの実際の戦力はそう重要なことでもないのかも知れません。ニューブラジリアの軍事専門家はみな事態を楽観視して、アーミーの抱える問題をあまり気に留めてはいないようです。

1．CAPチーム

・ディビジョン：トルテック
・主な戦力：戦闘サイボーグ10名、サイボーグ100名
・プロフィール：

CAPチームは、正式にはクライシス・エリア・パトロール・チーム(Crisis Area Patrol Team)といいます。

彼らは遠距離偵察を主任務とする軽装特殊部隊で、同時にニューブラジリアのSWATとしての役目も果たしています。

2流メガシティのニューブラジリアの特殊部隊としては規模はやや大きめですが、そのぶん、このチームの戦闘能力は高いものではありません。訓練度やモラルはエリートと呼ぶにふさわしいレベルに達しているはずですが、どうも支給される装備があまり良質の物ではないようです。そのあたりが総合能力に欠ける一番の理由といえるでしょう。

彼らは、その代わりSWATとしては有能で、そのうち正式にSWATチームとして組織改変がなされるのではないかという噂までささやかれています。

2．ディアブロアームス

・ディビジョン：ローレバイオン、テンペルボディ工学
・主な戦力：

陸軍	近衛騎兵連隊	各種特殊コンバットシェル×100、コマンダー130名
	装甲擲弾兵旅団	コンバットシェル×1000、装甲車×300、兵員8000名
	突撃機甲旅団	ホバークラフト×1500、軽戦車×600、兵員4000名
	装甲旅団	インセクター×30、軽戦車×2000、装甲車×500、兵員4000名
空軍	支援航空旅団	攻撃機×10、輸送ヘリ×50、戦闘輸送ヘリ×10
海軍	沿岸警備旅団	ガンボート×100、コルベット艦×4

・プロフィール：

ディアブロアームスはニューブラジリアの主力アーミーであり、かなりの戦力を蓄えている本格的なアーミーです。これだけ大きなアーミーを所有しているのは、周辺地域が緊張している証拠でもあります。でなければ、ニューブラジリアのような貧困なシティがこれだけの部隊をそろえるはずもありません。

ちなみに、陸海空まがりなりにも3軍ともがそろったアーミーは例が少なく、この点では立派といえます。南米は一部が航空機飛行可能区域であり、そのためちゃんと戦力となる空軍をそろえなければならなかったのです。また、海に面しており、海運貿易が行なわれている以上は、海軍も必要だったということです。

近衛騎兵連隊はディアブロの中ではエリートです。彼らはコンバットシェルを中核とした部隊ですが、高性能の新機軸コンバットシェル(TCSやRAFT－CS、HCS)を使った柔軟性が高く、同時に電撃的な作戦をいままで何度も成功させてきています。近衛騎兵連隊は別名を《電撃騎兵隊》といい、コマンダーたちはみな市民的ヒーローです。

ちなみにニューブラジリアの子供たちの間で人気なのが、全身が可動するパイロット人形とそれを搭乗させられるメカニックの模型が組になったおもちゃです。この玩具のうち、TCS《パンテーラ》や《レオーネ》などは実物とまったく同様に変形できるほど出来がいいもののようですが、これでは極秘装備のTCSの情報を漏らしているようなものだ、という意見がアーミー内部からあがり、現在生産されているおもちゃはかなりのアレンジが加えられてしまいました。

そして、テスト生産分の少数のTCSキットはおもちゃマニアと軍事関係者の間で、相当なプレミアがついたうえで秘かに取り引きされているといいます。なお、レオーネの取引相場価格は$10,000、パンテーラは$30,000です(玩具の値段です)。

3．マインガーディアン

・ディビジョン：ローレバイオン
・主な戦力：

ヴータンタン警備中隊	インセクター×30、兵員700名
マウアー輸送護衛中隊	バトルトレーラー×1、装甲車×4、戦闘バギー×30、戦闘バイク×10、兵員150名
パラカン輸送護衛中隊	同上
センデロ支援中隊	重ホバータンク×10、戦闘ヘリ×20

・プロフィール：

マインガーディアンはニューブラジリアから離れた地下資源産出ポイントを敵対諸勢力から警備し、輸送コンボイを護衛するために創られた部隊です。

彼らは正規のアーミーとはいえないでしょう。しかし、その規模は小型のアーミーといえるほどであり、また隊員の士気や訓練度も(日頃から実戦経験を積んでいるためか)低くはありません。それどころか、エリート部隊なみのレベルに達しているといっても過言ではないくらいです。

この部隊はもとが傭兵組織であり、スポンサーもあまり予算を出さないというふたつの理由によって、その装備がばらばらなことで、まったく統一が取れていないことで有名です。

厳密にはアーミーではないのだから、それも別にかまわないのですが、一度ある事件がおこってからは、全部隊のメカニックの塗装は黒で統一され、エンブレムが入ることになりました。隊員のユニフォームは相変わらず千差万別ですが、全員に黒レザーのジャングルハットが支給され、それによっていちおうの統一要素ができました。

その事件とは以下のようなものです。

ジャングルで戦闘訓練をしていた、パラカン輸送護衛中隊内の1グループがアマゾニアグラシオンの1グループに襲撃されました。マインガーディアンには統一装備がなかったので、グラシオン側はゲリラだと勘違いして攻撃してしまったのです。

タウン

ガルシアンアイランド

かつての政治都市ブラジリアが存在していたタウンで、現在は主にアーミー／傭兵の補給ポイント／保養地として知られています。

街は大きく四分割されており、西部がアーミーの整備／調整工場や格納庫、基地などの多いブロック、東部は全体が歓楽街となっていて、戦いに疲れた兵士や傭兵が骨休めをしますが、同時にこの地に集まる麻薬密売人たちの巣窟でもあります。南ブロックがタウンの住民の居住区ですが、北部はなぜかいまだに廃虚のままです。

このタウンは振るっていて、街の拡張も行なわれていますが、北部は放っておかれたまま、難民が少数住みついているだけで、誰も近寄ろうとしません。有名なハンターチームが北部の廃虚に入って行ったまま行方不明になったこともあり、何となく怖い場所とされています。

地元の住民や情報通の間ではいろいろな噂が飛び交っているようです。例えば、北部の廃虚の地下にはお宝が眠っており、それを守る何者かがいるとか、血をすする邪教集団が潜んでいるとか、異次元空間への穴が開いているとか、知性のあるミュータントがそこを占拠して住んでいる

など、たいていは勝手な憶測ばかりです。
「ガルシア島」と呼ばれているわけは、この地の有力ブローカーが、正式に企業からタウン全体を買い取ったからです。ガルシア・ガードナー、通称「GG」はハンターに人気のある意気のいい親父でしたが、この街の支配者になってからは人が変わったようになり、北部の廃虚のそばにある屋敷に閉じ込もったままになりました。彼は支配企業／行政府に、取り引きの材料としてトラック３台分の金塊を持ち込んだといいますが、この金塊は大きさも重さも違う丸石状だったといいます。形もおかしいのですが、どこからこの宝を発見したのか、まったく出所がわからないというのも不思議です。

キト

中米のタウン、キトとその近郊は地下資源が豊富で、ここにはマインガーディアンのベースと採掘基地が置かれています。
実はここは、難民や犯罪者を働かせる強制収容キャンプであり、罪のない人が大勢閉じ込められて、鉱山での作業に従事させられています。
労働者はニューブラジリアや近隣メガ　シティからだまされて連れてこられた最下層民や犯罪者であり、マインガーディアンはここで獄吏のような監視活動をもしているのです。
ニューブラジリア行政府はこの事実を否定しており、それどころかキトというタウンすらないと言い張っていますが、情報屋なら誰でも知っている事実です。ただ、キトはどこのシティからも遠く離れており、マスコミもこの証拠をなかなか集めることはできないでいます。また、市民の数割かは、犠牲なくしてはこの貧しいニューブラジリアの存続ができないことを理解しており、キトの存在を黙認しているのです。

エル・トポ

貧しさに耐えかねて何とかほかの豊かな、例えば北米のメガーシティに移住したがっているニューブラジリアの最下層民たちを助けてくれるのが彼です。
トポは現実に今も存在するニューブラジリアの伝説的ロードラッシャー、文字どおりの逃がし屋の名であり、多くの貧民は彼を英雄視しています。
シティでは時代ものの化物じみたエンジンを搭載したガソリン車を駆り、ほかにヘリなどのメカニックも持っているらしいトポですが、その年齢、性別はもとよりその素顔さえ知られてはいません。赤銅色の肌からインディオ系ではないかといわれているくらいのものです。
わずかの報酬（ときには無償）で仕事を請け負うトポの真意は一般ロードラッシャーには理解できないでしょう。テキサナやサン＝アンジェルスには、トポに助けられた幸せな人が100人以上はいます。
トポは、キトの強制収容キャンプにもしばしば姿を現し、虐げられた人々を数人ずつ救い出しています。
ニューブラジリア、テキサナ、サン＝アンジェルスの公安機関は、それぞれの意図するところは違っても、トポを逮捕すべく協力して捜査にあたっていますが、いまだに正体を知ることすらできていないようです。

自然環境

南米全域の自然環境は、過去に何度もＢＣ汚染にさらされています。2092年にアンデス山中にあった秘密の遺伝子研究所《生物都市》が崩壊したのがその皮切りで、以後数度の細菌戦争や事故が相次ぎました。
紛争の回数自体は少なかったので、生態系がめちゃくちゃにされたわけではありません。アマゾンの豊かな自然が汚染の蔓延を何とか防いだらしく、ちょうど、まともなジャングルの中にあまたのミュータントがいるという状態になったのです。
ちなみに、生物都市崩壊で多数の難民が北米に逃げ出そうとしたとき、時の合衆国政府は、汚染された難民が新種の病気を国内に持ち込むことを恐れ、国境線で3000人以上の南米人を虐殺しました。これがそもそものアメリカ南北間の対立のもとです。
中米に一時勢力を張った臓器密輸売買組織《オルガン・カルテル》といい、南米は昔から実にバイオ関係に強い因縁を持つ地域といえるでしょう。
さて、南米大陸の太平洋側は低気圧と高気圧のすさまじい段々にはさまれています。アンデスから西は常時暴風雨で、生物はほとんどいないとされています。逆にアンデス東側から大西洋岸にかけては暖流の存在もあって、住みやすいようです。ニューブラジリア近郊は特に気候が穏やかなこともあり、陸海ともに植生には恵まれているようです。ただ、アマゾンの密林もずいぶん後退し、保護政策なしだと10数年で不毛の荒野と化すでしょう。
気候が穏やかなので、航空機の使用もできる地域ですが、将来紛争が激化すれば、自然環境はさらに汚されることになります。北米／の各南米行政府は「環境を破壊するな」という諸外国の圧力もあって、いまひとつ本気で争おうとしていないのです。

ミュータント

南米に棲息するミュータントは郊外に集中しており、都市部は意外に安全です（人を襲うミュータントが少ない）。
ただし、郊外のミュータントの個体数や種類は非常に多く、21世紀のバイオハザードの爪痕がしっかり残っている地域といえるでしょう。
アマゾンの未開発地域は、世界でも有数のミュータント名所で、まだまだ未知の生物がたくさん潜んでいるといわれていますが、わざわざそれらを探しにいく余裕のある学者はどうもあまりいないようです。出くわすのがミュータントなら対処のしようもあるかも知れませんが、未開発地域にはゲリラや、原始生活をいまだに営んでいる野蛮な部族も多く隠れており、侵入者を問答無用で殺してしまうことがままあります。

セツラグモ

アマゾン全域に渡って棲息する蜘蛛のミュータントで、黄と黒の剛毛に覆われた巨体と８本の脚を持ち、巣をつくらずに獲物を狩る生粋のハンターです。
基本的に陸上で行動しますが、４本の後ろ脚と腹部を使った泳ぎも得意です。
セツラグモを特徴づけるのは、その４本の前脚より繰り出される２種類の糸にあります。
前脚のうち、前の一対からは誘導捕獲糸ともいうべき柔軟な糸が繰り出されます。これはターゲットにからみつき、動きを封じるものですが、同時に獲物が逃走に成功した場合でも切断されることはなく、それをたぐって追いつめることが可能です。
一方、後ろの一対には、チタン糸なみの剛性をもつ攻撃糸の発射孔が

あります。この攻撃糸は射程こそ2～3mと短いのですが、強力な毒が仕込まれており、かすっただけでもターゲットを倒すことが可能です。もっともセツラグモの攻撃はほとんど悪魔的ともいえる正確さで急所を貫くため、毒は単なるおまけに過ぎないといえるでしょう。

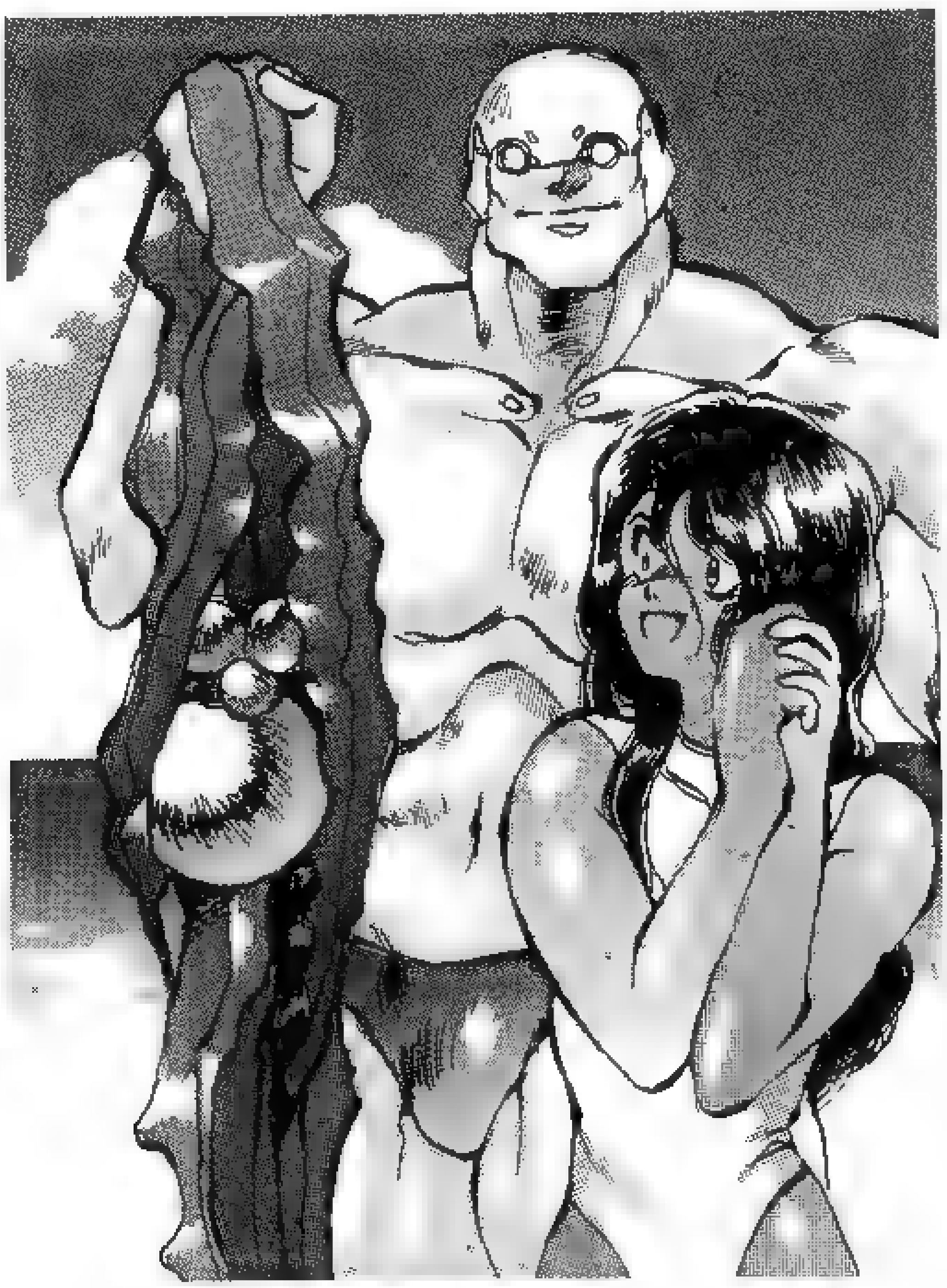
エルドラド

鈍く光る緑鉄色の葉を持つ浮遊性の海草で、ニューブラジリア近海に分布しています。

エルドラドは不足する栄養素を海水から吸収して補っているのですが、そのさい、同時に吸収される海水中の金属類を凝縮蓄積するという特徴があります。鉄、アルミなど比較的軽い金属は葉部に蓄積されますが、金、銀、クロムなどの重金属は球状仮根部に蓄積され、バラストとしての役割を果たしています。

エルドラドの寿命は、およそ30年程度ですが、20年を過ぎたあたりから、その形態は急速に膨張し、それに比例して仮根部も肥大します。現在までに発見されたエルドラドで最大のものは、樹齢35年で葉長は50mに達しており、仮根部の金属総量は1500kg近くあったと記録されています。

エルドラドの繁殖力は弱く、個体数も少ないと推定されますが、天候不順や航空機による上空探査が不可能であるという自然環境が乱獲／絶滅を防いでいるといえるでしょう。ニューブラジリアの港湾部には数人だけエルドラドを見つける名人がおり、ずいぶんいい暮しをしているといいます。





NOUVELLE-DELTA
ヌーベルデルタ

シティ概要

旧ヨーロッパの２大都市であるロンドン、パリと、旧ベルギーの首都ブリュッセルを結ぶ三角地帯に形成されたヌーベルデルタ・シティは、もっとも早い段階に成立したメガ＝シティのひとつであり、MHワールドの中心地であるヨーロッパを、ニューロピア・シティと二分するスーパーパワーです。

そして文化面では、欧州人特有の排他的気質／美しい伝統があり、逆にそれと対照的に豊かな国際色も共存する、世界でもっともピカレスクな街という印象を受けるでしょう。

ヨーロッパにはこの２大シティのほか、地中海およびエーゲ海一帯に勢力を張るバルカン＝クラスター・シティがあり、表面的には三市鼎立の形を取っているように見えます。しかし、バルカン＝クラスターは政治的影響力、経済力、軍事力においても二線級の都市なので、事実上、ヌーベルデルタとニューロピアの両メガ＝シティが欧文明圏の双璧であるといっていいでしょう。

ヌーベルデルタのおこりは、21世紀中盤に存在していた《ブリタニア連邦》だとされています。これはロンドン～バーミンガム間に成立した準メガ＝シティで、構想や規模に関しては、22世紀のメガ＝シティには比べるべくもありません。ただ、企業が行政府になりかわり、国家という概念を取り払った地域集団という意味では、まさに世界初の存在であり、メガ＝シティに分類できるでしょう。

ブリタニアは21世紀の欧州本土の混乱に乗じて勢力を拡大し、最盛期には旧オランダ／デンマーク領／ルール工業地帯の一部、北海をへだててスカンジナビアの森林地帯までその支配下に収めていました。

成功と繁栄のキーパーソンは、当時のヨーロッパを実質的に支配していた《ユーロ軍閥》といわれる者たちです。21世紀にはEC（ヨーロッパ共同体）機構全体が極右化／帝国主義化し、資産家はみなそれぞれの工場で兵器を生産し、めいめいの私設軍で近隣弱小国を制圧していったのです。

他国への侵攻は軍事力でなく、経済戦争によることも多かったようですが、いずれにしても強引なやり方には変わりません。こうしたヨーロッパの超資産家たちが「軍閥」と呼ばれるようになったのは不思議ではないでしょう。

ブリタニア連邦政府はユーロ軍閥たちを巧みに使い、対外的にも、日本の企業群との共同によるホンコン再建／オーストラリア資本分割などを行なっていきました。歴史家の中にはこの時期のブリタニア連邦をさして、「イギリス第二帝国」とする者もいるほどです。

しかし、この帝国も（そして多くの軍閥も）カタストロフには十分に対応できず、22世紀のはじめには、西欧を残してすべての海外拠点を失なうことになりました。ブリタニア連邦なきあと、生き残った軍閥たちは、以後よく結束し残存拠点の強化と強固なブロック経済圏を有するメガ＝シティの建設に全力を注ぐようになったのです。

こうして誕生したのが現在のヌーベルデルタというわけです。

ECの正当な後継者であり、同時に元ユーロ軍閥の集団でもあるヌーベルデルタのメインプロジェクトは、急進的な宇宙開発です。この点では北米ネオ＝アップルのメイフラワー計画と相通じるものがありますが、プロジェクト自体はヌーベルデルタが一歩リードしています。現時点での月面および軌道上の諸施設、そしてそれらを支える宇宙軍戦力の面では、ヌーベルデルタは質量ともに世界最高の水準を誇っているようです。

ヌーベルデルタは宇宙進出／早期移住といった地球からの離脱を政策として掲げる、もっとも急進的で活動的なメガ＝シティのひとつであるといえるでしょう。

さて、このメガ＝シティは3つの拠点都市がつながれた構造ですが、各地を取り巻く環境は微妙に違っているため、また各エリア／ブロック独自の思想もあって、3つのエリアそれぞれがやや異なった都市景観を有しています。

各エリアの特徴については、のちに詳しく解説することにして、ヌーベルデルタ全体の都市構造について挙げてみましょう。

西欧の自然環境は劣悪の一言に尽きます。顕著なのが酸性雨や毒性霧などで、これはもうどうしようもありません。だから、シティも汚染防御／環境改善を第一に考えた設計がなされています。海中都市や市街環境回復プランなど、ヌーベルデルタにおいてはアグレッシヴな多くのプロジェクトが実行されてきましたが、現在、もっとも普及している形態はドーム型シティと地下交通網の開発の組み合わせでしょう。

ヌーベルデルタには、地上部を地区ごとに透明な硬質アクリルドームでカバーしたドーム小都市が多く、地表部の市街とは対象的に、地下にはプラントや交通施設が形成されています。

地上は、地区によって多少の差はあるものの、だいたい18～20世紀の都市の景観をとどめています。これはヨーロッパ人が「近代文明の祖」として、歴史に強い誇りをもっていることに由来しているのでしょう。特にパリエリアの各地区にはそうした傾向が強くあらわれています。

交通の面で、各市街地どうしを結ぶ地上交通路は（ドーム内を外気から守り、交通機関による大気汚染や社会問題を減らすため）きわめて少なく、主な連絡手段は地下に存在しています。長距離を移動する場合には天候の影響を受けない地下の方がはるかに安全だからです。

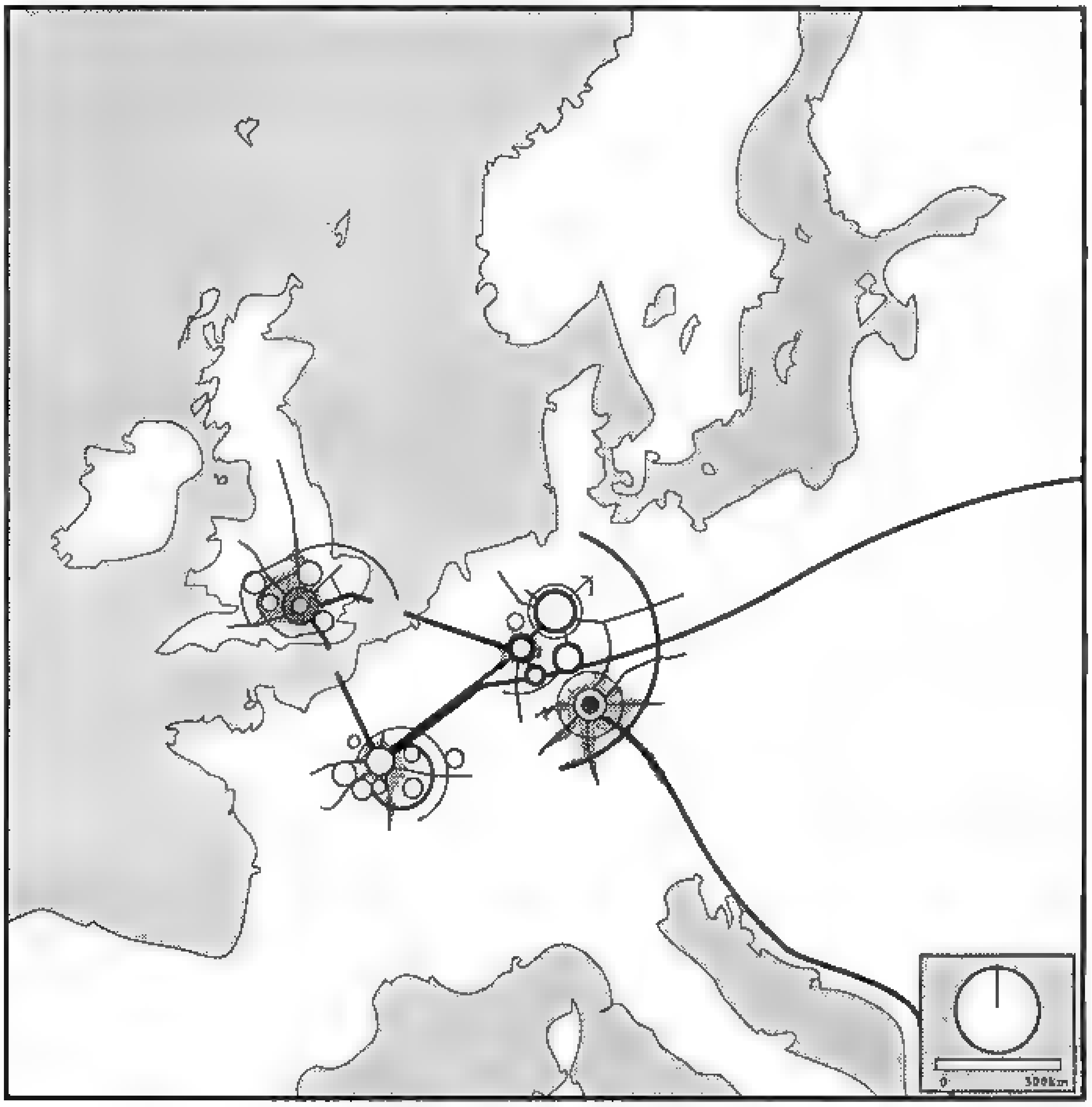
ヌーベルデルタは、3つの旧都市が計画の当初からそれぞれ明確な目的をもって役割を分担し、相互協力を前提とした都市設計を推進してきました。

また余談ながら、ヌーベルデルタを牛耳る各支配企業は、それぞれ特定のエリアに根を下ろし、そこで強い発言権を有しています。

当初の構想すべてが予定どおりに進んだわけではありませんが、こういう基盤があったおかげで、交通路の状態は良好です。基本的にシステム面ではほかのシティが真似できないほど高度で整頓されており、都市

NOUVELLE-DELTA

シティデータ
- 公式名称：大欧州メガ＝シティ
- 俗称：ヌーベルデルタ
- 範囲：ロンドン〜パリ〜ブリュッセルを結ぶ三角地帯
- 中央エリア所在地：センターグリニッジエリア(ロンドン)
- 人口：1億5千万人
- 都市機能中枢：スーパーＡＩ《エリザベス》(総合ＡＩ)
  スーパーＡＩ《ボナパルト》(行政ＡＩ)



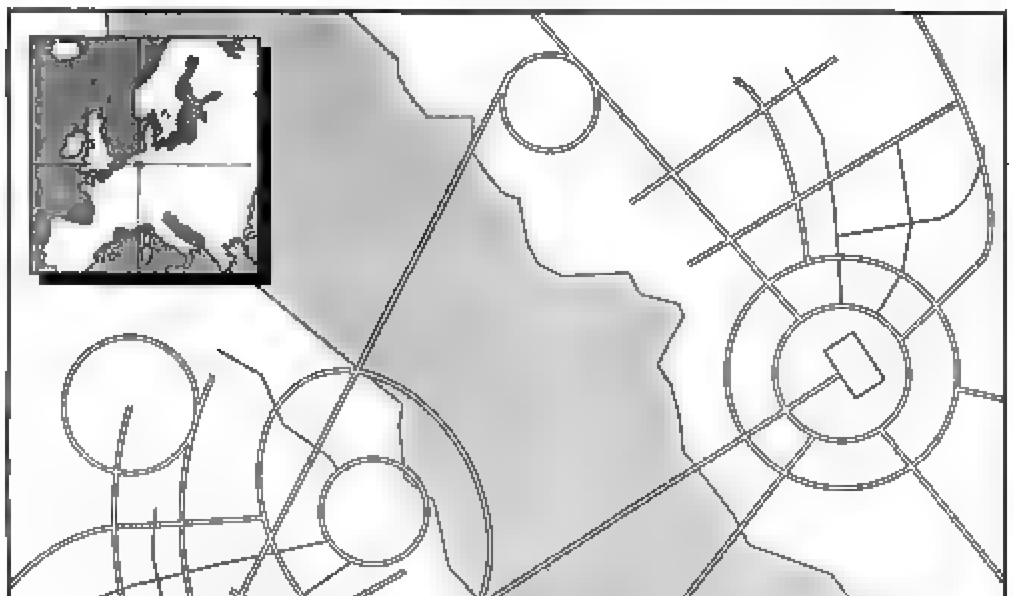
KOLN

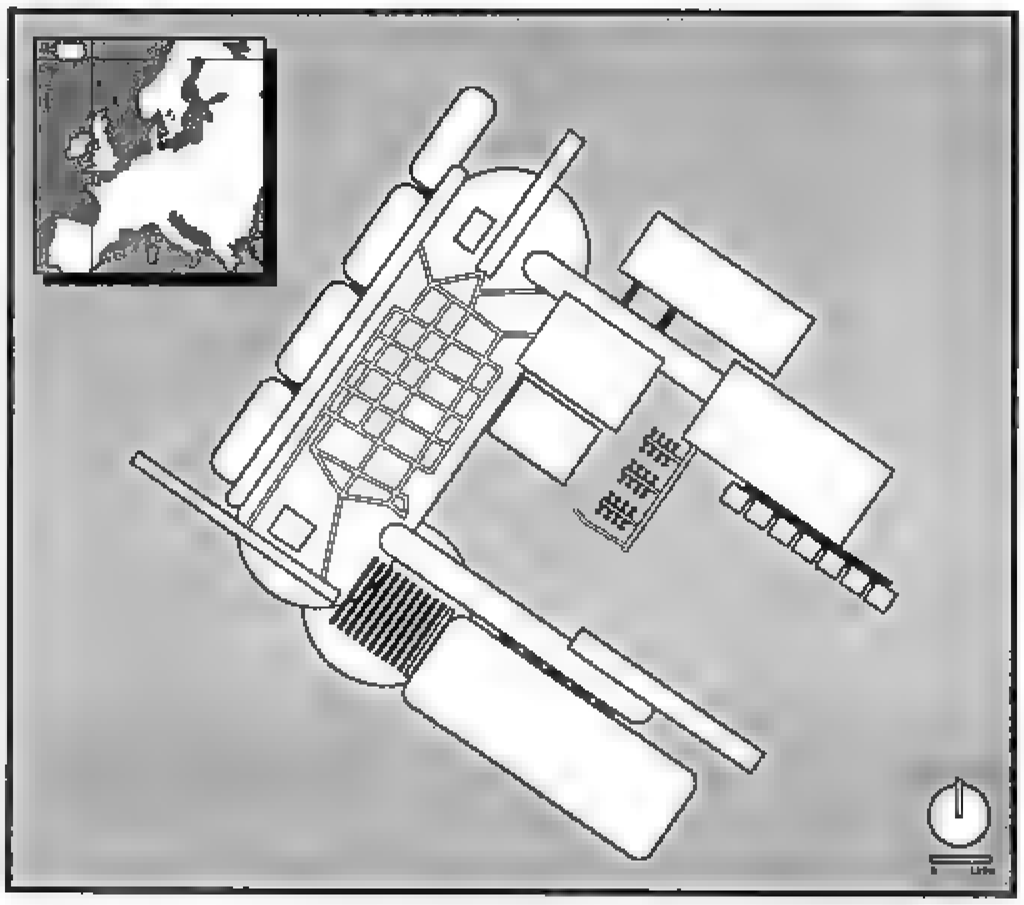
ケルンには地元の中小企業がたくさんあります。世界中にチェーンを持つフランチャイズ・トイショップ“ナンザラス”の本店もここにあります。

ケルンではさしもの支配企業もわがもの顔に振舞うことはできないでしょう。

また、あまり知られていないことですが、ケルンには温泉が多くあります。

街の中央にかかった３つのファルベン橋は赤黄黒の３色で名物のひとつです。





GS99

敷地面積は少ないものの、ひとつの街(国家？)としての機能は備えています。

湾になった内側の部分がマリーナとパワープラント、本体から突き出した２本の腕の左が“サマーシティ”居住区、右が“ウィンターシティ”居住区です。

核ミサイルは１か所ではなく、GS99の各所に分けて格納されているといわれています。攻略はなかなか難しいでしょう。

機能ＡＩも交通機構を最優先に管理するよう義務づけられています。

ロンドンエリア

メガ＝シティ計画の当初、このシティの中央ブロックを旧ロンドンに置くか旧パリに置くかで激しい議論が闘わされたものです。しかし、ブリタニア連邦の中心地であった旧ロンドン市街は、あらゆる面で旧パリ市街よりメガ＝シティ構造に近い整備がなされていました。

結局のところ、旧ロンドンに総合ＡＩと立法府を、旧パリにそれを補佐する行政ＡＩや行政府／関係省庁を配置することで双方の妥協が成立しました。

交通機関と「ゴブリンズ」

ヌーベルデルタの各主要部は《シャフト》と呼ばれるリニアサブウェイの大幹線によって連結されており、メガ＝シティ内のいかなる場所へも、きわめて短時間で移動することが可能です。

ロンドンエリアは大陸と分断されている都市ですが、ドーバー海峡の地下には何本ものシャフトや高速道路トンネルがいくつも掘られ、各種通信ケーブルも完備しています。シティ内の移動には何の支障もありません。

ところで、2130年ごろから、この３都市を結ぶ地下交通網内に難民／貧民たちが集まるようになってきました。

司法／行政の目が届きにくいこうした地域には昔からミュータントも多く隠れ棲むことが確認されているし、最近では凶悪犯罪者やテロリストたちの隠れ家としても利用されているようです。

この《行政府管理外区》については、その全体像はもはやわからなくなってきています。住民たちは交通トンネルや保全施設のわきのわずかなスペースに小屋を建てたり、掘削機械を持ち込んで、勝手に横穴を掘ってそこに住んだりしているのですから。

こんな状態ですから、テロリストの仕業か、あるいは単なるいたずらなどで、通信網が断線したり、列車が事故を起こしたり、通信／交通事故が発生することもしばしばです。

もっとも、これらのトンネルや通信ケーブルはそれこそ数え切れないほどあるので、少々のことではヌーベルデルタがピンチに陥ることはありません。が、業を煮やした行政府は、列車に武装車両あるいはパトロール要員を乗せた車両を連結して運行させたり、地下トンネル専門の《サブウェイコマンドウ》を組織させ、保安／警備／指導にあたらせています。

ちなみに、サブウェイコマンドウは過去に惨たらしい作戦を考案／実行したことで、何度もマスコミに叩かれています。彼らは地下のやっかい者を掃討するために、毒ガスをトンネル内に流し込んだのです。

あまりに非人道的な行為に解散という事態に追い込まれましたが、行政府／市民ともに、地下トンネル警備組織が必要だということは理解しているので、サブウェイコマンドウはこれまで12回も所属母体企業や組織編成、組織名を変えて再編成されています。

現時点では、《地下交通網保安隊》がこの任についているわけですが、やっている事は昔と同じです。「(血も涙もない)サブウェイコマンドウ」以外の呼称で彼らを呼ぶ人間は地球に存在しません。

ちなみに、ヌーベルデルタの市民たちが博愛主義者かというとそうでもありません。彼らは地下のトンネルの不法生活者、あるいはミュータントなど地下にいる怪しい生物すべてをひっくるめて、「コボルト」とか「ゴブリン」と呼んで蔑んでいるのです。人間はまったく勝手な生き物ですね。

現在のロンドンエリアはヌーベルデルタの政治方針を決定し、導いていく指令塔の役割を担っています。ここのパーフェクトセキュリティーゾーンには総合ＡＩ《エリザベス》が置かれています。

また地上部はアーミーベースと関係施設、軍港／一般港湾施設、および支配企業のうち、グリフィス・インダストリアとバイオジェネシスおよびそれらの傘下の関連企業のビル群、プラント群が存在します。

ロンドンは企業体が多く集まり、立法府があるためか、市民にはずいぶん冷たい街です。ドームが設定されているのは旧ロンドン市街だけで、そこからはずれた地域に住む多くの一般住民は劣悪な環境下であえいでいるのです。

一般建築物はサン＝アンジェルスのように生体建材が使用されています。というより環境が劣悪すぎて、通常の建物は長年は持たないようです。しかし、生体建材の建物でもドームの安楽さに比べたら、住むには相当に辛いでしょう。

ただし、保安に関してはさすがに最有力メガ＝シティだけあってしっかりしています。パリブロックはここより治安が悪いのですが、それに比べ、ロンドンはそれこそダウンタウンにまでパトロールロボットが定時にしっかり巡回にやってくるし、アーミーベースが多いため、有事への対処も迅速です。

ロンドンにはかろうじてダウンタウンはあっても、スラム街や難民キャンプは形成されていません。自然環境が悪すぎて住めないのです。まともな住居が得られない者はロンドンから逃げ出し、トンネル内に住みつくか、ほかのもっとましなエリアで暮らすのでしょう。

環境は悪いが治安のいいロンドンか、治安は悪いが環境のいいパリか、住居を決めるとき、市民は誰でも究極の選択を迫られるのです。もっともどちらもほどほどというブリュッセルも住みよい所ではありますが、なぜかあまり人口は多くありません。

パリエリア

ヌーベルデルタの行政の中心地であり、同時にもっともヌーベルデルタらしい街がこのパリです。パリは自然環境が(ロンドンやブリュッセルに比べて)かなりまともな方であり、ドーム形態になっているのは、保存する必要のある史的建造物あるいは特に重要な一部の地域だけです。

このエリアは、昔ながらの都市の景観を維持するために建造物のデザインを厳しく統制していることで有名です。特に居住区は19世紀ごろのパリ市内を彷彿とさせる町並みが特徴になっており、高層建築物はほとんどありません。

凱旋門やエッフェル塔などの跡地には、それぞれの実物大のレプリカが建造されているし、旧シャンゼリゼ通りなどの主要な街道はレンガ様のタイルで舗装され、並木のレプリカまで植えられ、物好きな観光客を集めています。

さらに、この地区は伝統的な芸術の地であるだけに、現在でも服飾／デザイン／音楽などの優れたブランドメーカーが数多く集まっています。パリはMHワールドにおいても美術／音楽／ファッションの一中心をなしているのです。

ところで、パリは当初から行政／居住セクションとして再開発が行なわれたのですが、この計画は大失敗に終わりました。

中心に都市機能ＡＩを置き、そのまわりにビジネス街、外郭に居住区がつくられる予定は確かにうまくいきました。しかし、居住区がヌーベルデルタの繁栄とともに急速に膨れ上がり、結果としてパリはひどく治安の悪い街になってしまったのです。

ごみごみした居住区は人口過密地帯となり、犯罪が多発し、そしてテロリストの格好の隠れ家ーダウンタウンと化してしまい、そこに隣接し



たビジネス街も(いかに警戒を固めても)あまり安全な地域とはいえなくなりました。何より行政ＡＩ、すなわち実質的な都市機能ＡＩがあまりに危険な地域に近すぎました。

現在のパリは非常に珍しい不安定な街となっています。文化／芸術の中心地であり、街並みもしっとりしたたたずまいだというのに、治安は悪いのです。

高名な文化人、あるいはこの街を愛してとどまっているＶＩＰらは市内随所に小型のドームを建設し、その中でかろうじて安楽を保っているという有様です。

行政府もこの状態を懸念して、行政ＡＩをパリから離れた軍港施設内に移転させました。現在も、パリ中央には都市機能ＡＩビルディングが存在しますが、これはただのダミーであり、その事実を知らない者はいません。移転はかなり大がかりになったので、秘密にはしておけなかったようです。

しかし、ヌーベルデルタの支配企業のひとつであるアシュプールとその大部分の傘下企業グループのビル、プラント群は頑固にもパリに居残っており、強固なセキュリティを誇る個々の保安ブロック内で昔どおり企業活動をしています。このことから、「支配者」としてあまりいい印象がない巨大企業のなかでも、パリ市民はアシュプールに対してはわずかながら親密な意識を持っているようです。

パリで生まれた者は富める者も貧しい者もひとしく、この街と景観を誇りに感じており、それを考えれば住民の引き起こす犯罪もほかのメガ＝シティよりは少ないといえるでしょう。もちろん、彼らは古い建物をむやみに汚したり壊したりはしません。

ですが、こうした史跡をターゲットにするテロリストもまた存在するし、よそのメガ＝シティから流れてきた多くの犯罪者／難民には、パリっ子の風情は理解できません。建築デザインに関する法令は現在も施行中ですが、もしかすると10数年後にはまともな史跡はもう残っていないかも知れないのです。

ブリュッセルエリア

ブリュッセルは、世界最大にして多くの謎を秘めた巨大企業ワイズの発祥地であり、現在の唯一の直轄地です。ワイズは支配企業としての地位を自ら放棄し、このブリュッセル内においても、ひどくひかえ目に振舞っています。

ブリュッセルは世界一規模を誇る宇宙港が存在するヌーベルデルタの玄関口であり、広範囲に工業ブロック、シンクタンクや研究所などが所在する都市です。

ほかのふたつのエリアと比べれば、人口でも都市面積でもごく小さなエリアですが、宇宙港や研究所が集中するここは(加えて画期的な科学技術を発表して、世界を今も圧倒し続けるワイズ社の事実上の本拠地もあり)、空に夢を抱く若者や技術者を目指す学生にとっては、憧れの地になっているのです。

このエリアはもともと環境のよいところではなく(といってもロンドンほど劣悪でもありませんが)、ドームは多くみられます。

上級保安区、つまりシティの中心部に近い４つの《スペシャル・エコ・ドーム》には、特にブリュッセルに勤務する技術者／科学者／労働者た

ちのために独特のコンセプトが用いられています。

（人工物ですが）ふんだんに緑を植え込み、精巧な機械動物が放し飼いにされているのです。その景観は緑の多い街というより、猛獣のさまようジャングルの中にビルが立ち並んでいる、といったほうがしっくりくるほどです。

このくらいが落ち着くとか、すばらしいという者もいれば、やりすぎだとか、経費の無駄使いだという者もいます。しかし、このドームはワイズ社の幹部のひとりがシティのためにと私財で建設したものなので、特に誰も積極的に文句は言わないし、テロの的にもなりません。

海中ドームのＡＩ《ボナパルト》

旧フランス北岸にあるルアーブルは軍事タウンのひとつとして知られています。

ロンドン港が民間／アーミー両方のための大きな港であるのに対し、こちらはシティからわざと隔離された、完全な軍港です。パリからそう遠くもないし、海峡の向こうはロンドンという、シティ範囲内の街なのですが、もともとアーミーの最新／秘密兵器の実験場であるため、わざわざ交通路などを分断して、容易には近づけないようにしてあるのです。

そして、ルアーブルの港からそう遠くない海中には、本格的なドーム都市が存在しています。ヌーベルデルタの第二期シティ構想のひとつとして海中への移民があり、地上気密ドームのノウハウを使ってつくられたのが海中ドーム・シティ《ル・ビジューⅢ（トロワ）》なのです。

しかし、このドームの建設によってドーバー海峡の汚染が著しく増加したため、海中都市計画そのものが中止されることになりました。

そんなとき、パリ市内から行政ＡＩを移転させるというプランが持ち上がり、安全性の高い海中ドームが移転先として候補に上がったのです。確かにル・ビジューⅢは人里離れた場所の、侵入が難しい海中に存在し、まわりは軍艦で固められています。これ以上安全なところはそうはないでしょう。

さらに都合のいいことに、当時、海中ドームで生活していたのは科学者／技術者（とその家族）くらいだったのです。ちなみに、ＡＩボナパルトがル・ビジューⅢに来てからは、みんなが海中ドームそのものをボナパルトと呼ぶようになりました。

タウンに都市機能ＡＩが置かれているケースは珍しく、そしてまた海中にそれが存在するというのは、世界広しといえど、ヌーベルデルタのボナパルト以外にありません。

海中都市ボナパルトには、いまもＡＩメンテナンス要員である優秀なエンジニアやＡＩを研究する科学者、施設警備のための軍人、ＡＩと談判する政治家や企業幹部などのＶＩＰ連くらいしか立ち入りは許されておらず、セキュリティレベルは超一級でしょう。

ただ、ＶＩＰなどが手軽な保養地として海中都市を利用しているという噂が最近よく聞こえます。そのあたりをテロリストにつけ込まれることがあるかも知れません。そうなったら大変です。何しろまわりは海なのだから、何か起こった場合、逃げ場はありません。事件や事故など、危機が発生した場合、海中ドームとＡＩは地上以上に危険な場所となるでしょう。

ところで、ヌーベルデルタには都市機能ＡＩがふたつ存在し、それぞれ役割を振り分けていますが、これはほかのシティより進んだ形であるといえるでしょう。本来１機（あるいはひと固まり）のＡＩに課せられる仕事を、２機のＡＩでやっているのだから、かなり余裕のある体制が形成できます。

支配企業

１．グリフィス・インダストリア

・専門分野：重工業、金属
・公安機関：ヤード（総合公安局５課）
・軍事機関：ロイヤル・コマンドウ、ＲＧＥＮ

・プロフィール

ロンドンエリアに勢力を張るグリフィス・インダストリアは、ヌーベルデルタ中もっとも歴史が古く、最初に宇宙開発を積極的に始めたリーダー的な、そしてまさに英国紳士風に保守的で慎重な面も持ち合わせている支配企業です。

グリフィスの基幹産業は重工業ですが、海運業も盛んに行なっています。だいたい、ヌーベルデルタはアフリカや中東などの紛争地域のメガシティによく肩入れしており、兵器を輸出して資源を輸入しています。グリフィスはその貿易構図のうち、輸送を司っており、そのための護衛海軍を有しているのです。

また、この企業はそのシー・パワーを使って、近隣の海に眠る資源の開発にも熱心です。

ただ、同社の姿勢は、環境回復を考える企業や自然保護論者を刺激しており、テロの標的となることもしばしばでしょう。ちなみに、ロンドンを共に支える立場のはずのバイオジェネシス社も環境回復派企業なので対立しています。



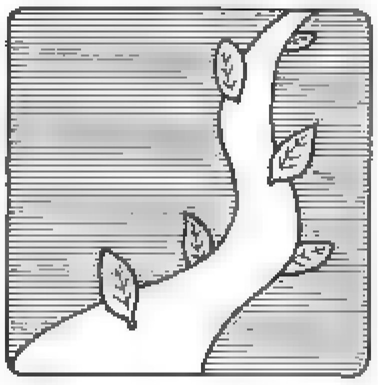
グリフィスおよびその主要系列企業の幹部は、一族に連なる者のみで構成されており、そのため異常なまでに結束が強固なことで有名です。高名な経済アナリストに「深層意識において、ひとつの意志を共有しているような」と言わしめたこの結束は、グリフィスの創始者であるサー・アーサー・F・グリフィスの居城であった人工衛星《円卓》における特殊教育カリキュラムにあるという噂もありますが、真偽のほどは確かでありません。

アーサー・グリフィスは21世紀序盤に活躍した人物で、《グリニッジ宇宙旅行学会》の創始者としても歴史に名を残しています。グリニッジ宇宙旅行学会は、民間で事業ベースの宇宙開発を行ない、また個人が自由に宇宙旅行ができるようなシステムや技術を開発していこうという、資産家／専門家の集まりであり、2010年代以降の宇宙開発に大きく貢献しました。

支配企業の創始者にして科学者といえば、サン＝アンシェルスのエルドン・カーマイクル博士を連想しますが、事実、アーサーはカーマイクルに並ぶほど怪異な人物だったと言われています。

2．バイオジェネシス

・専門分野：食品、生体工学、薬品全般
・公安機関：総合公安局（1課～4課）
・軍事機関：SAS、聖十字騎士軍



・プロフィール：

ヌーベルデルタの支配企業の中では、もっとも新しい企業です。主力部門はアシュプールと提携しての軌道上、あるいは地上の食糧生産プラントであり、セブンスヘブンのクラップとヌーベルデルタのバイオジェネシスは食品生産企業としてその名を欲しいままにしています。

特に、同社のコロニーで生産される食料品類は輸出される割合が高いため、よそのシティでは食品会社として社名が知られているのでしょう。

また、バイオジェネシスはバイオテクノロジーの粋を集めたサイバーパーツ部門、薬物部門でも世界トップレベルにあります。筋力増強剤／神経加速剤／成長抑制剤など需要が高い製品が主な生産品目ですが、ほかにも新しい部門を開発し、これに成功しました。

薬物と生体工学を複合したサイバーメディカル産業がそれで、人工骨格とクローン筋肉を融合した生体義手／義足などの高品質サイバーパーツ、その熟成した技術を応用して、薬物強化サイボーグ《ブーステッドボーグ》を開発したのです。ブーステッドボーグはまだ一般にはあまり出回っていませんが、次世代を担う新型サイボーグシステムとして各界から注目されています。

また、同社は《グリーンランド・プロジェクト》という自然環境の改善、森林、牧草値の再生化計画をスローガンにしており、ヌーベルデルタ建設時に都市設計に大きくかかわったとされています。そして、このプロジェクトの成果のひとつが、海中ドーム《ボナパルト》であることはいうまでもありません。

3．アシュプール

・専門分野：電子、宇宙開発
・公安機関：総合公安局（1課～4課）、アシュプール・ネット・ガード（ANG）
・軍事機関：アシュプール・エトランジェ、聖十字騎士軍

ブーステッドボーグ

短縮／暗号化する意味で"Bボーグ"と呼ばれることが多い、この新機軸を盛り込んだサイボーグはもっとも進歩した形のサイバーであるといわれています。

体を構成するパーツを金属や複合素材に置き換えることで、人体を強化するのがいままでのサイバーでした。薬物に感応するパーツ、あるいは高度なマイクロマシン（ミクロ単位のごく微少な人工物のこと）を積極的に採り入れたのがBボーグです。

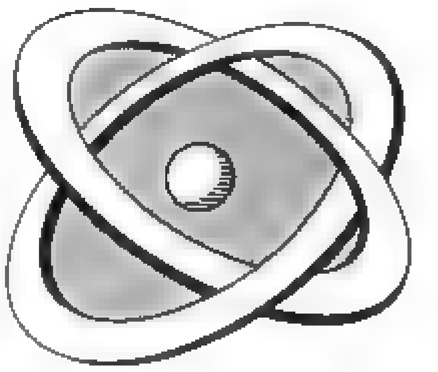
これはまだまだ問題が多く、また極秘の軍事技術として、その技術／ノウハウのすべてが公開されているわけではありませんが、専門家たちは以下のように推測しています。

①薬物に感応する疑似生体パーツが使用されている。必要に応じて薬物を投与することにより、通常のサイバーより効率よく、より高出力が生み出せる。

②単なる能力強化ではなく、例えば体表の変質（装甲化、変色、耐G）、体質や精神への働きかけ、マイクロマシンの多用による負傷の瞬時回復、3本以上の腕の同時コントロールなども可能だろう。

③問題はこれらのパーツが生体に及ぼす影響だろう。これまでのサイバーより進んだ、あるいは未知の科学技術の産物にどこまで肉体がついていけるか、また個人差も大きいと思われる。

・プロフィール：



グリフィスがロンドンの代表なら、アシュプールはパリを代表する支配企業です。アシュプールもグリフィスと同じく、基本的に保守的ながらも、莫大な体力を維持し続けていて、世界をその掌中にしっかりつかんでいる、というイメージがあります。

特に同社はヌーベルデルタにおける宇宙開発の中核企業であり、顔役ともいえる存在でしょう。

アシュプールの企業構造は中規模メーカーの複合トラスト形態であり、実際に同社を支えているのは、トフソンやルフールといった主要系列企業です。言いかえれば、アシュプール社自体は各メーカーを統合するうえでの象徴的存在であり、そういった点では通常の企業とは趣をやや異にしています（ネオ＝アップルのシンクレア財団のような形態ということになります）。

21世紀代は、大陸における、ブリタニアに対しての唯一の対抗組織でしたが、バベル期を迎えるにあたって張り合うことをやめ、共同してヌーベルデルタを建設しました。そして、同社は当初のもくろみどおり、グリフィスを差し置いて、ヌーベルデルタの雄となったのです。

もともとは電子機器メーカーであり、革新的な新技術こそ少ないものの堅実で信頼性の高い製品の開発に定評がありました。これに西欧の銀行グループが合併することで、基礎体力をつけることができたのです。資産が豊富にあったことで、宇宙開発事業も順調に進み、いまは特にコロニー建設と運営がその方面の主事業となりました。

アシュプールはヌーベルデルタ近郊に資源採掘基地を多く持っており、現在はルール方面およびアルザス・ロレーヌ区の鉱山の権益回復を目的とする経済紛争／局地武力紛争を頻繁に行なっています。このため、ニューロピア・シティとの緩衝地帯にあるライン連合都市群やニューロピアのザルツハイム重工とは非常に険悪な関係にあるといえるでしょう。

超企業体ワイズ

ワイズといえば、MADメカニックのパテントで有名な重工業メーカーのように思われていますが、実はそのほかの分野でもいろいろな事業を行なっています。というより、これという専門分野がなく、すべての業種をうまくこなしているといった方が正しいでしょう。

人類史上最大の企業とまでいわれ、ほかの追随を許さないほど巨大で、底知れぬ力を秘めている組織がワイズなのです。21世紀後半に突然出現した同社は、世界中から富を吸い上げたのち、数年で解散し、今は各地で分割独立経営が行なわれています。

ブリュッセルにあるのは、実は《ワイズヨーロッパ》というワイズグループの一企業に過ぎませんが、過去も現在もグループ中でもっとも強力な支社です。

ところで、この巨大企業はその発祥から現在に至るまで謎だらけで、いままで誰もその実体あるいは全貌をつかんではいません。

世界の6つの有力メガ＝シティには、それぞれ莫大な資本からなる独立した企業（ワイズヨーロッパ、ワイズジャパン、ワイズアメリカ、ワイズチャイナ、ワイズイースト）があり、そのほかすべてのメガ＝シティに自社の製品を販売する貿易商社（パンアフリカンワイズほか）を置いています。それなのに、どこのシティにおいてもその支配企業権（経済活動をより有利にし、シティ行政に関与する権利）は辞退しているのです。

しかも支配企業権を確立していないにもかかわらず、どこのシティにおいてもその勢力／発言力は絶大である（しかし態度は控え目で目立たない）、この点も不思議でしょう。

ほかに、グループ発足時、本社を持たない不思議な経営体系で物議をかもしたこと、当時のグループの総支配者、並びに現在の各支社の幹部が何者なのかまったく明かされていないこと、など枚挙に暇がありません。

そして、世界規模ネットワークの完成、地球復興計画時、メガ＝シティ体制の開始など、歴史的事業が興るとき、その中核には必ずワイズの存在があります。

ちなみに、ワイズグループが再編成された場合、その気になれば世界の支配企業全部を敵に回しても圧倒できるだろうとさえ言われています。そしてグループ統合は、世界のどこかにいるであろうワイズのトップがそう命令すればすぐにでも可能だということです。

まさに時代の黒幕的な企業であり、MHワールド中、最大の謎の団体といえるでしょう。

4．インペリアル・グレイシズ・インテリジェンス・コンサルタント

・専門分野：経営コンサルタント、情報産業
・公安機関：ANGに協力
・軍事機関：なし
・**プロフィール**：

通称IGIC（アイギック）と呼ばれています。

IGICはヨーロッパの多くの大学や旧NATOの研究機関、あまたのシンクタンクを吸収した総合情報企業体です。

ブリュッセルに本社を置くこの企業は、実はワイズヨーロッパの資本で創設された単なる情報機関であり、もともとは企業ではありません。そして支配企業でもないのです。ヌーベルデルタの全企業のサポートをすることで成り立っていますが、乞われればどのメガ＝シティの企業でも、もちろん個人に対してもよりよい経営をコンサルタントします。

IGICのコンティンジェンシー・プランは1企業あたり1000ものオーダーで立案され、いかなる突発的事態にも対応可能であるとされています。

同社はトップレベルのインテリジェンス・バンクでもあり、その情報蓄積量は、かの有名なグレートホンコン・シティの情報公司と比べても遜色ないものです。東の情報集積都市がグレートホンコンならば、ヌーベルデルタが西の情報集積都市というわけです。

いずれにせよ、膨大な情報を蓄え、それをもとに的確に物事を分析するIGICなくては、ヌーベルデルタの今日の繁栄はなかっただろうし、今後の繁栄もありえないでしょう。

同社は都市機能AIレベルのスーパーAIを2基も自社で所有しており、情報収集／解析力は、一般のメガ＝シティ情報機関のそれを大きく凌駕しています。

公安機関

1．総合公安局（1課～4課）

・ディビジョン：バイオジェネシス、アシュプール
・構成：ポリス、CBI
・**プロフィール**：

ロンドン、パリ、ブリュッセルの各エリアを守る一般警察機構のひとつです。

1課がロンドン、2課がパリ、3課がブリュッセルをそれぞれ担当しており、4課は総合捜査課で捜査員だけの集団です。1～3課まではポリスではあるものの、彼らの守備範囲は上流～中流市民の居住区域／行動区域だけです。

一般警察といえば、市民が目にできるのはほとんどが冷たいポリスロボットですが、総合公安局にはポリスロボットはほとんどいません。彼らは旧イングランドの警察官精神を継承していて、市民に対するサービスも高水準だと言う評判です。

もちろん、人間の警官では巨大なメガ＝シティの範囲すべてをパトロールすることはできないし、犯罪多発地域に警官を派遣するのもばかげています。だから、ヌーベルデルタにはもうひとつ、ロボットで構成されたより下位の警察機構が存在するのです。

2．自動警察機構

・ディビジョン：各企業共同出資
・構成：ポリス、RP
・**プロフィール**：

実働部隊の95％以上がロボットで編成された、ロボット警察です。この組織が、ヌーベルデルタの治安を維持している実質的な一般警察であるといえるでしょう。

所有しているロボットには、パトロールタイプのほか、暴動鎮圧専門のタイプや捜査補助専門、交通整理／検問専門の型など多くのバリエーションがあり、ロボットの型番とセクションはチェスの駒から名をとって分類されています。もっともよく見られるのが安っぽい《ポーン》シ

リーズでしょう。《ビショップ》シリーズより上位の高級機種は都市機能AIによる直接統制を受けていて、常時、人間のポリスに準じた権限を有しています。

3．総合公安局5課《ヤード》

・ディビジョン：グリフィス
・構成：RP、SWAT
・プロフィール：

総合公安局の1セクションというのは確かですが、ヤードはほかのセクションとはまったく別格の組織で、独立して運営されています。

ヤードは4課で扱うより高度な事件／犯罪の捜査を行なう組織で、同時にカウンターテロ部隊でもあります。しかも、書類の上では総合公安局の1セクションであるので、有事にはポリスに命令を下す権限を持っているのです。

こういう性格の組織にしては割りと大規模ですが、それぞれの隊員がすべての業務をこなすわけではなく、RP／捜査／SWATなどとかなり細かく部門分けがなされています。

捜査課やSWATの隊員が有するサポートロボット《ナイトMkⅧ》捜査補助用のポリスロボットであると公表されていますが、これはその超高性能を隠すための工作に過ぎません。MkⅧは実はアクトポッドの一種であり、タンホイザーシステムによる主人とのリンクで、ほぼ完全なる分身として機能することが可能です。

4．ANG(アシュプール・ネット・ガード)

・ディビジョン：アシュプール
・構成．AHP
・プロフィール：

アシュプールの資本と人員によって創設され、IGICが技術面のバックアップをすることによって支えられている組織で、AHPとしては十分な能力を有しています。

ただし、ネットワーク犯罪が多発するヌーベルデルタにあって、実働部隊は質量ともに戦力不足であり、このあたりが唯一頭の痛い問題のようです。

加えて、悪名高いサブウェイコマンドウは、現在、ANGの傘下で組織されています。サブウェイコマンドウの要員はAHP実働部隊から捻出しなくてはならなかったので、人員不足には拍車がかかった格好となっているはずです。

サブウェイコマンドウは、きっとまた何か非難されるような問題を起こし(起こさざるをえなくなる)解散します。そうすれば、もう少しましな状態になるでしょう。

アーミー

ヨーロッパは、21世紀代にはあちこちで戦火があがった地域ですから、ヌーベルデルタももともとは「戦争」に敏感なシティではあります。

ただし、メガ＝シティ時代に入ってからは、周辺メガ＝シティや反行政府勢力とのこぜりあいのみで、大きな戦争は体験していません。

それでも、ほかのメガ＝シティの牽制、他地域の紛争への派兵、近隣の資源採掘基地の守備など、アーミーの出番がなくなったわけではありません。

陸軍戦力では、隣の有力メガ＝シティ、ニューロピアにはかなわないものの、コマンドタンク機甲部隊／コンバットシェル部隊を中核とした戦闘部隊を常備しています。

そして、いくつかの企業が所有する海軍戦力。海軍の規模そのものはそれほどではありませんが、旧アメリカが設置した北海周辺のSOSUS(ソナー探知システム)を接収し、システム自体を最新の技術をもって強化することで、高い戦闘対応能力を維持しています。

ヌーベルデルタのアーミーの特徴として、機能美を徹底的に追求した兵器群があげられます。ヨーロピアンタイプのコンバットシェルに代表されるように、繊細さの中にあるたくましさや完成度は、長い歴史の中で磨き抜かれたヨーロッパらしさを体現していると言えるでしょう。

1．ロイヤル・コマンドウ

・ディビジョン：グリフィス
・主な戦力：特務コンバットシェル×50、特務プロテクター×100
　特務ヘリ×5、揚陸ホバー×5、コマンダー100名
・プロフィール：

ロイヤル・コマンドウは緊急展開地上部隊、あるいは上陸強襲部隊として編成された部隊です。グリフィスの所有する海軍は海外の資源採掘地を防衛し、あるいは資源採掘地を奪うという役割がありますが、独自の上陸部隊を持っていません。そのフォローをするのがロイヤル・コマンドウの役目です。

ロイヤル・コマンドウはエリート部隊であり、独立して活動します。隊員の練度は高く、特に強襲においてはSASを凌ぐほどです。

この部隊の隊員はなぜかほとんど生身で、負傷などによって身体が損なわれないかぎりはサイバー化を極力しようとしません。戦闘時は、そのかわりに異常なまでにチューンしたコンバットシェルやメカニックを用います。

ロイヤル・コマンドウは、独自に開発され、戦闘サイボーグを上回るポテンシャルを有するといわれる特務オートプロテクターを着用しています。その雄姿についたニックネーム“ブラック・デビルス”は有名でしょう。

2．SAS

・ディビジョン：バイオジェネシス
・主な戦力：戦闘サイボーグ50名
・プロフィール

もともと、軍隊における特殊部隊はWWII当時に設立された英陸軍コマンドウ部隊がその歴史の出発点とされています。

彼らは、それ以後に設立された英軍特殊部隊群　SAS(特殊空挺部隊)SBS(海兵隊特殊舟艇隊)M&AW(山岳／極寒地作戦部隊)のなかでも、もっとも優秀とされたSASをそのまま継承した(組織名までがそのままの)戦闘部隊です。

SASはヌーベルデルタの戦力中でもかなり小規模の部隊ですが、それだけに最精鋭のエリート部隊でしょう。サイボーグ隊員の質が高レベ



ルで均一化しており、また隊員の選抜に関しては恐らく世界で一番厳しいとされています。

彼らは、市街戦、ゲリラ戦といった状況ならば、3倍程度のコンバットシェル部隊を相手に互角以上の戦闘を展開できるとされています。

3．アシュプール・エトランジュ

・ディビジョン：アシュプール

・主な戦力：

トリガーズ(司令部)	バトルトレーラー×4、“キャプテン”10名
スコープス(特務部隊)	野戦サイボーグ100名
マズルス(重歩兵部隊)	コンバットシェル×300、支援車両×50、兵員800名
ハマーズ(機甲部隊)	ホバータンク×200、戦車×50、装甲車×50
バレルス(航空支援部隊)	戦闘ヘリ×50、ガンシップ×3、戦闘爆撃機×10

・プロフィール：

世界にも例をみない強さを誇るフランス外人部隊は、かつては世界のあらゆるところに派遣されました。

アシュプール・エトランジュはフランス外人部隊の栄光と伝統を背景に作り上げられた戦闘部隊であり、特殊部隊とアーミーの中間的性格を備えています。

中間的性格は、部隊の規模と編成をみればよくわかるでしょう。特殊部隊としては大規模すぎるし、(ヌーベルデルタの)アーミーとしては小規模すぎます。その構成メンバーのモラルや練度にしても、特殊部隊というほど優れてはいず、一般アーミーほど劣ってはいません。

中核となるのはやはり戦争のプロ＝傭兵からなる部隊ですが、傭兵と言っても常備戦力として在籍している将官／兵の半分は流れの傭兵ではなく、志願してアーミーに「入社」したれっきとした職業軍人です。ただし、「外人部隊」のしきたりに乗っ取って、彼らはヌーベルデルタ市民籍を抜いたうえで、外人として部隊に参加しています。

アシュプール・エトランジュはあくまで傭兵組織としての意識、特殊部隊としての体面を崩しません。メンバーどうしはすべて特定のコードネームで呼び合うよう義務づけられているし、部隊名もすべて暗号化されています。

トリガーズは、ほかの部隊を指揮するための方面司令部で、ここから個々の作戦に向いた指揮官《キャプテン》が派遣されてきます。このあたりが特徴といえば特徴でしょう。ちなみに、キャプテン＝大尉は傭兵に与えられる最高限度の階級でした。

エトランジュはヌーベルデルタの主力アーミーではありませんが、これらの常備戦力にやといの一般傭兵が加われば、立派にひとつのアーミーとして、それどころか一般アーミーより高いポテンシャルを有する軍隊として成立するはずです。

4．聖十字騎士軍

・ディビジョン：バイオジェネシス、アシュプール

・主な戦力：

野戦狙撃兵連隊	インセクター×30、サイボーグ50名、戦闘バギー×20
偵察連隊	ＲＡＦＴ車両×50、戦略偵察機×２
第３～５機動連隊	コンバットシェル×1000、装甲車×500、兵員4000名
第６～８機甲連隊	ホバータンク×2000、軽戦車×5000、戦車×50 コマンダー1500名
第９騎兵連隊	戦闘輸送ヘリ×100、攻撃機×30

・プロフィール：

聖十字騎士軍は、ヌーベルデルタで最初に創設されたアーミーであり、世界に先駆けて始めてホバータンクを実戦投入し、また、コンバットシェルの基礎理論研究で、一時はヌーベルデルタをほかのシティより優位に立たせたという大きな功績を残しています。

ヌーベルデルタの主力アーミーですが、いまやその名前はただのこけおどしに過ぎません。

かなりの規模を誇っていますが、現代においてはほかのエリートフォースに押され気味という感さえあります。所有している装備にしても、全体的には思想的にやや時代遅れでしょう。

しかし、決してこのアーミーは非力でもないし無能でもありません。秀でたところは確かにありませんが、これだけの戦力があれば十分に作戦が展開できるはずです。

野戦狙撃兵連隊と偵察連隊はこの中ではエリートといえる存在で、新しい戦術思想に基づいたメカニック群を使用しています。

5．ロイヤル・グリフィス・エクストラ・ネイビー(ＲＧＥＮ)

・ディビジョン：グリフィス

・主な戦力：

北海艦隊	巡洋艦×３、コルベット艦多数、ミサイルボート多数 ガンボート多数、各種潜水艦多数
外洋艦隊	護衛巡洋艦×５、早期警戒巡洋艦×２、フリゲート艦多数
地中海派遣隊	打撃巡洋艦×２、ヘリ空母×４、特務艦×５、駆逐艦多数、各種潜水艦多数

・プロフィール：

RGENは純粋な海軍であり、北海艦隊、外洋艦隊、地中海派遣艦隊の3艦隊から構成されています。これだけの数の、しかも最新の科学技術が注ぎ込まれた艦隊を持っているシティは世界でもほとんどないでしょう。

北海艦隊は《本国艦隊》とも呼ばれ、北海に点在する貴重な天然資源(油田や天然ガス井)採掘基地の防衛が主要任務であり、また、ヌーベルデルタ近海のパトロールも行なっています。このあたりにはあまたの海賊組織が潜んでいるのです。

ちなみに北海は磁性流水群の影響下にあり、船舶の航行が難しい海域として知られていますが、北海艦隊所属の艦はこれを考慮して新造された艦です。彼らは北海においてなら、どこのシティの艦隊とぶつかっても負けることはないでしょう。

外洋艦隊はヌーベルデルタに関係する貿易船団を護衛するための艦隊で、常時いくつかに分割されており、数艦ずつで船団をエスコートします。

地中海派遣隊は、ヌーベルデルタにとって重要な遠海の激戦区ーー地中海とアフリカ沿岸に派遣されている、いわばプレゼンス保持のための艦隊です。外洋艦隊と同様に比較的大型の艦で構成され、しかも3艦隊中最大の戦闘力を有しています。

この地中海派遣隊には対地／対艦戦闘が可能なキャノンクラスターを装備した最新型打撃潜水艦が配備されています。

RGENの存在が、グリフィスにかなりの出費を強いているのは確かでしょう。グリフィスは陸軍戦力を有するほかのアーミーにまったく出資していないということで、他の支配企業から非難されたことがありますが、そのぶんシーレーンに絶対の責任を持つ、ということで一応の説得ができたようです。

タウン

1．ケルン自由市〈ライン連合〉

ライン川流域には古くから都市が多かったわけですが、これらの街は汎ヨーロッパ大戦〜バベル期までにほとんどが廃墟と化してしまいました。

しかし、メガ＝シティ時代にはいってから、このあたりは再びタウンとして開発されはじめました。いくつか理由はありますが、そのうちもっとも大きい要因が、ヌーベルデルタ〜ニューロピア間の緩衝地帯が必要だったということです。

ヨーロッパのこの2大メガ＝シティは仲が悪く、しばしば紛争になることが予想されており、事実そうなりました。合理的に考えれば、近隣にあって力が拮抗している者どうしが争うのはばかげたことです。両シティはそう考え、資本を出しあって、中立なタウンを建設することにしたのでした。

こうしてつくられたのがケルン自由市ですが、以後、同市は自分たちの力で周辺を開発し、いくつかのタウンを建設しました。そして、ケルン、デュッセルドルフ、ゾーリンゲンなどのライン流域タウン群はやがて《ライン連合》を結成したのです。

このことを、ヌーベルデルタ、ニューロピアの両シティは面白く思っていませんが、緩衝地帯は必要なので、圧力はかけても、いまのところは放ってある状態です。

さて、ケルン自由市はライン連合の盟主です。

ヌーベルデルタ・ニューロピア間のハイウェイの要所にあり、なおかつライン川の海運拠点である同市は、重工業都市として繁栄しています。ゆえにルール方面の地下資源権益回復を目論むグリフィスの主要目標都市とされており、小紛争が頻繁に勃発しています。また自由都市という性質上、両シティの動向を探るための熾烈な情報戦が日夜どこかで繰り広げられています。

いまや緩衝地帯とは名ばかりになった西欧の弾薬庫 ーライン連合諸都市で、もっとも危険なタウンがケルン自由市と言えるでしょう。

2．GS99

GS99は北海海上に建設された、巨大な総合資源採掘プラットフォームであり、本来はタウンではありません。しかし、現在はヌーベルデルタから独立し、事実上、敵対しています。そして別名を《ウェールズ王国》ともいいます。

ことの起こりは2144年のことでした。当時のGS99の責任者、サー・ハリソン・T・ウェールズは独占欲が強く、また反骨精神にあふれた人間で、何とかGS90を我が物にしたいと考えていました。そんなある日、GS99の近海で、RGENの巡洋艦が難破したのです。

巡洋艦はその格納庫に核ミサイルを隠匿していました。救難活動のさい、ウェールズはこれを秘かに回収し、ヌーベルデルタからの独立を宣言したのです。

もし、独立を認めずに、ヌーベルデルタ側が攻撃をしてくるなら、核を使用すると脅したわけです。

GS99は貴重な資源採掘基地なので、ヌーベルデルタ側も考えざるを得ませんでした。結局、独立を認めるかわり、ヌーベルデルタと優先的に資源の取り引きをする、ということでいちおうの決着がついたようです。

その後、GS99は近隣から多くの難民を受け入れ、資源の売買でもうけることで、ひとつのタウンと呼べるほどの力を着々とつけてきました。

ウェールズとその一党は独裁的傾向はあるものの、そこに住む人たちは一応満足して生活しているそうです。

核ミサイルがヌーベルデルタに向けて発射された場合、たぶん対空防衛システムが射ち落とすでしょうが、GS99が核で消滅すればヌーベルデルタは大損害です。

ヌーベルデルタ行政府や市民はこの事態に腹を立てており、何度か軍事行動によって核を取り上げる作戦も立案されたようですが、いまだ実行はされていません。

何しろ、ウェールズと9人の血族／側近は特殊部隊の突入に備えて、彼らの体内に核ミサイルのスイッチを埋め込んでいるといいます。

しかし、いつかはSASか、ロイヤル・コマンドウか、あるいはアシュプール・エトランジェ、でなければ支配企業に雇われたハンターチームが反逆者をうちのめすことでしょう。

自然環境

広い視野でみると、南北大西洋およびスカンジナビアには超低気圧が存在していて、全般に寒い地域です。

またヨーロッパ全体は大気汚染、電磁波が常時発生しており、気流や海流も不安定です。海域／空域ともに船舶／航空機の運航は難しいという状態でしょう。

このあたりは旧世紀の激戦区であり、生態系はことごとく破壊されています。メガ＝シティ時代に入ってからいくつかの環境回復事業も試みられましたが、何より寒すぎるということがあって、環境の回復は非常に難しいといわれています。ただ、南欧〜地中海は温暖で、ミュータントとまともな生物の混在する不思議な自然が出来上がりつつあります。ちなみに南欧はほとんど人はいなくて、放置状態です。

大陸はメガ＝シティの範囲外にも小規模〜大規模なタウンが随所にありますが、ご多分にもれず、行政府はそのほとんどの存在を無視しているため、地域住民の不満を買っています。

ロンドン以北の地域にも人は住んでいますが、扱いは同じで、特にアイルランドの諸集落の住民は、旧世紀と変わらずひどい扱いを受けているようです。

ミュータント

ヌーベルデルタのミュータントは、地下と地上部で、またシティ内外で大きくその形態や種類が異なります。

メガ＝シティ内部においてはミュータントは比較的小型であり、そのほとんどがスラム周辺や外縁環状線に棲息しているのに対し、シティ外では中型から大型のものが多く、不定型のものも相当数存在しています。

これらの中には、グロテスクな外見のみの無害なものもいますが、有害かつ攻撃的なタイプのものが多数を占めます。オリジナルの判別がつかないほど変貌したミュータントも多く、これは西欧地域がひどく汚染されている証明でしょう。

サブウェイリッパー

ヌーベルデルタの交通中枢と言うべき地下トンネル網全域、ときには地上にさえ出没する小型ミュータントです。

蛇とムカデを合わせたような外観を持ち、歩行者の足元を高速ですり抜け、角質化した外郭部で脚部を切り裂きます。こうして動きを止めた相手の体液を吸うのですが、その動きは異常に素早く、あらかじめその接近に気づいていないかぎり、回避は困難です。

攻撃力は小さいので、単体なら人間にとってさしたる脅威ではありません。しかし集団となると話は別です。特にこの不快な生き物には血の匂いに引き寄せられる習性があるため、被害者は近くにいるサブウェイリッパーのさらなる襲撃を受ける可能性が高いのです。30〜40匹のサブウェイリッパーの襲撃を受ければ、大人でも一時間とかからずミイラと化してしまうでしょう。

集団吸血性切り裂き魔ともいうべきサブウェイリッパーは、シティ内においてもっとも危険なミュータントです。

フォグビースト

幻霧獣と異名を取るこのミュータントの実体は微細な細菌の集合体です。

個々の細菌は単なる微生物に過ぎませんが、一定数が集まると疑似意識を持つようになり、ほかの生物を襲い始めます。

強酸性の体液を持ち、これに包み込まれると、フルボーグといえども危険です。

フォグビーストは、他の汚染区のミュータントと同様、薬品に対して異常なまでの耐性を持っています。そのため、これを掃討するさいは、火炎放射器やブラスターといった熱量兵器を用いる必要があります。

レッドキャップ

イングランドの古い妖精の名前をそのまま付けられたミュータントです。

その名のとおり血のように赤い頭部が特徴で、全体に人間の子供を醜くデフォルメしたような姿をしています。主にブリテン島の北部から中部にかけて現われるシティ外のミュータントです。

レッドキャップはそれ自体極めて狂暴な存在ですが、真の恐ろしさはある種の精神感応能力を持っている点にあります。レッドキャップに近づいた人間は破壊的な衝動にかられ、手近の生物を皆殺しにしたい欲求に襲われます。この精神感応能力は一種のＥＳＰであると考えられていますが、有効半径はせいぜい５ｍほどなので、忍び寄られさえしなければ、何とか撃退することが可能でしょう。

〈あとがき～旅行のすすめ(笑)〉

今回は久しぶりに苦労して完成した、という感があります。

しかし、ワールドガイドという大上段な題材によって、《メタルヘッド・ワールド》は確実に大きく拡張できたはずです。

いままでは、小物や雰囲気、スタイルを積極的にアピールすることで世界感を醸し出していたわけですが、背景となる世界の徹底的な情報が、ＲＰＧの理解と実践に必要なデータであることには変わりありません。ワールドガイドの登場によって、"メタルヘッド"もようやく一人前のＲＰＧシリーズとして評価できる物になったのではないでしょうか。

どの情報も実際のプレイに役立つよう、またシナリオのアイデアとなるよう心がけてあります。ＲＰＧに必要なのはストーリーであり、資料はすべからく発想のもとになるようなものが望ましいのです。

いやしくも舞台は未来世界なのに、キャラクターがよく知っている／活躍できるのが北米大陸だけだったというのはちょっとおかしな話です。

しかし、忘れないでください。多くのＲＰＧにおいて、プレイヤーキャラクターは冒険者＝流れ者というイメージでとらえられているようですが、メタルヘッド・ワールドの住人たちの多くは(ハンターを含めて)そうではないのです。

旅をするのには何がしかの目的があります。ビジネスかバカンスか、それとも何者かの追求を逃れるための逃避行か、それはわかりませんが、いずれにせよ旅のための旅はあまり考えられません。

あなたのキャラクターにもそれぞれ目標や目的があるはずですが、それが旅によって見い出されることは希でしょう。旅はきっかけにはなるかも知れませんが、冒険を求めてさすらう者は現実にはわずかなのです。

だいたいメタルヘッド・ワールドは、わざわざ遠出しなくても、日常に冒険がころがっている世界だし、帰る家があるにせよ、巨大なメガーシティをうろついたりするのは旅の一種です。自分の部屋から外、あるいはお気に入りの店や友人宅以外の特定の空間、生まれ育ったストリート以外はすべて旅のための未知の空間だし、冒険の舞台となりえます。そのことを再確認しましょう。

話は変わりますが、実はデザイナーは実践型人間で、何事も一度やってみて、それをもとにして物をつくっていく、そんな所があります。

思えば、ワールドガイドの制作で苦労したなー、と感じるのも当然のことです。つまり、持論からいえば、ワールドガイドをつくるためには、取り上げる世界の都市すべてをまわったりして取材しなくちゃならないわけですから(さすがに全部は無理ですね)。

しかし、旅行が好きなのも事実で、上でミョーに旅にこだわって書いているのもそのためです(笑)。

そういえば、このサプリメントはプレイヤーに対して本当の旅行ガイドのようにも使えるのではないでしょうか。

それぞれのシティについての情報は膨大な量であり、一度読んだくらいでは、たぶん全部を憶えることはできません。セッションの日までに、プレイヤーたちは一晩ずつだけこれを交代で借りて読むのです。旅行ガイドを読むような気持ちで読んでください。気になること／重要そうなデータはメモをとってもかまいません。

プレイヤーが興味深い記述はプレイの日にきっと思い出せるだろうし、そうでない記述は思い出せません。そして名所などの情報が頭に残っていれば、そこに行ってみようと思うだろうし、秘密がにおわされてあれば、それを頭にとどめておいて、セッションの中で起こる事件と関連づけていくかも知れません。

それが、ＧＭの意図に沿っているかどうかは関係ないのです。キャラクターたちは「いちおう情報は仕入れたけど、行ってみなきゃわからない街」に行き、よりリアルに冒険をしている気持ちになるのです。ＲＰＧにはそういう「気の持ち方」もまた大切ですね。

もちろん、このサプリメントには、こう使えというような決まった使用方法はありません。使い方もそうだし、どの情報がどう役に立つかはユーザーの皆さんが決めることでしょう。よりフレキシブルなモジュールは、使いこなせば使いこなすほど、強い味方となります。愛用してやってください。

最後に、今回は今までより多くのライター諸氏の協力を得ることができました。思うに背景世界というものは、それこそ世界を大局から眺め、同時にいくつか違った角度から分析していかなくては完成しません。もし、ひとりのデザイナーが６つもの都市を細かく設定したとしても、多くの人が参加したこれよりもいい作品はできなかったはずです。

とくに巨大都市は、本来ならどこにあってもどこから見ても「でかい街だね」といってしまえばおしまいで、面白味のないものだと誤解しがちです。しかし、本当はそうではなく、そこに住む人の考え方、風土、環境によってずいぶん違いがあるものです。その違いは、考え方の異なる数人がそれぞれの視野から眺めてこそわかるものでしょう。

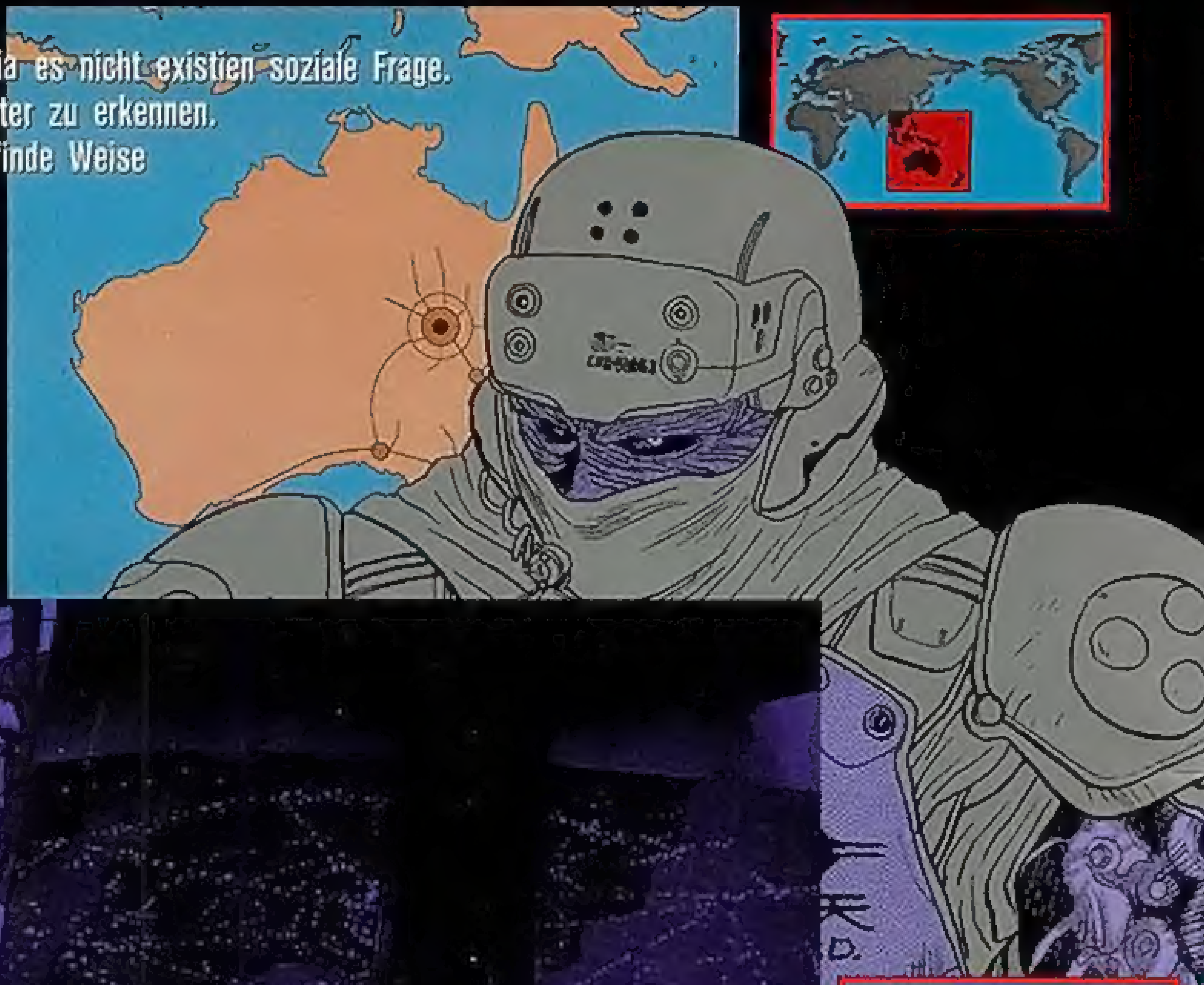
機会があれば、皆さんも現実に旅行をしてみてください。場所はどこでもかまいません。あなたの知らない土地でこそ、新しい自分を発見するチャンスです。

高平　鳴海

《MEGA-CITY》 wird entgeworfen für Utopia es nicht existien soziale Frage.
Sehr wahr. Ich mussen geben meist Stadter zu erkennen.
Dann es ist mein eintig Frage daß Ich finde Weise
stellt allem menschen zufrieden.

メガ=シティはいかなる社会問題も存在しない理想境として設計された。
これは事実であり、私は多くの市民にそれを認識させ続けなければならない。
そして、私の抱えている唯一の問題は、すべての人間を満足させる方法が見つからないということである。

ニューロピア都市機能ＡＩ《リヒテンシュタイン》
―ＡＨＰ・ＡＩ監査部のチューリングレポートより―



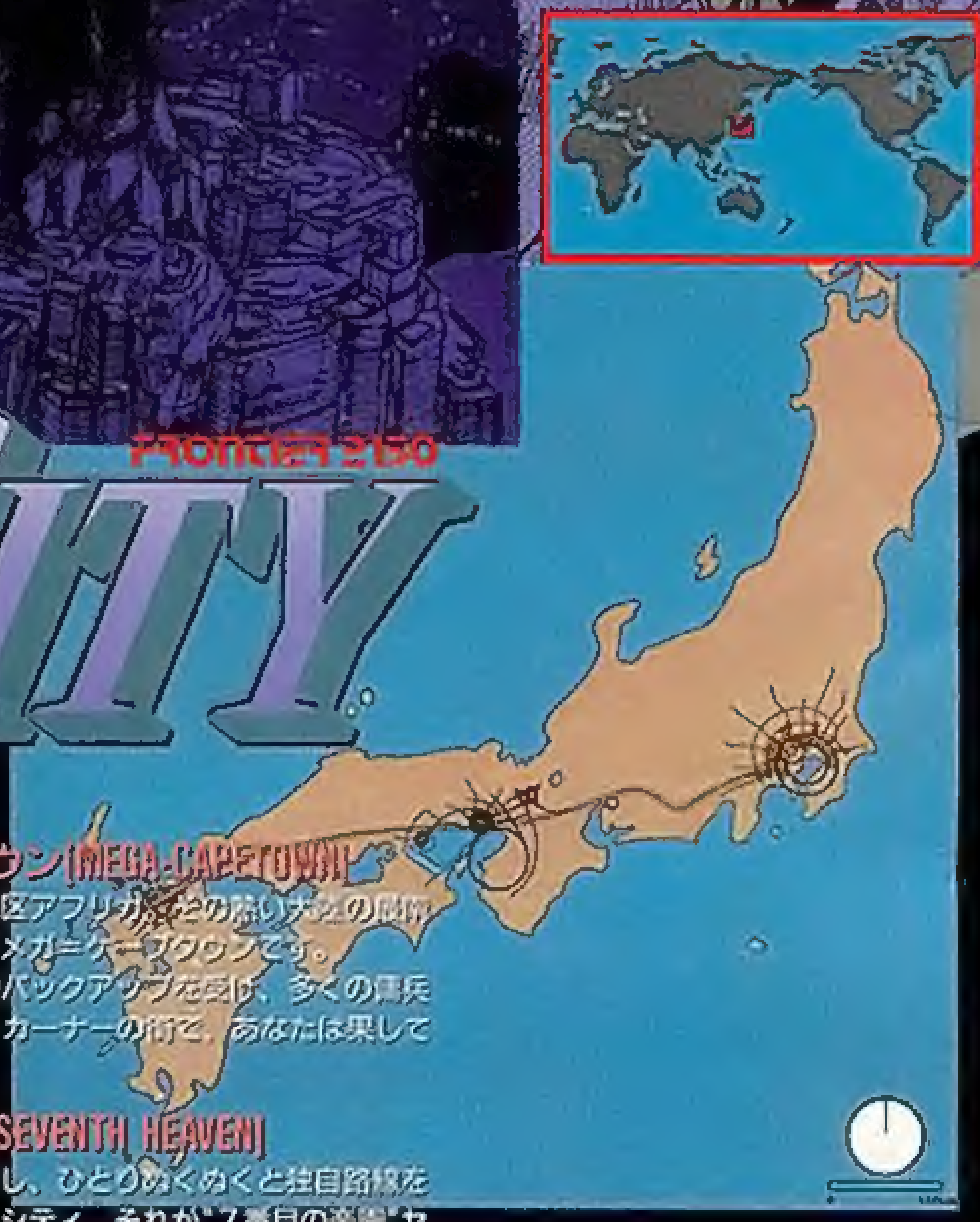


フロンティア2150　メタルヘッド・モジュール

FRONTIER 2150

VIRTUAL CITY

ヴァーチャル・シティ



内容解説記事

本書は "メタルヘッド" RPGのサプリメントブックです。背景世界をサポートする多岐に渡る記事が満載されています。

1. トラベル・ガイダンス[TRAVEL GUIDANCE]

《メタルヘッド・ワールド》のシティの紹介に先立ち、文化の違うよそのシティの基本データや注意事項をピックアップ。

各シティの通貨や言語、食事や宿泊施設の雰囲気など、ベーシックなデータから、各シティの特徴を読み取りましょう。

2. ミレニアム東京[MILLENNIUM TOKYO]

経済大国の末裔たるシティがミレニアム東京です。

列強メガ=シティの一翼たるこのシティには、猛烈なマネーパワーの支配企業だけでなく、あやしげな教団も存在しています。

複雑かつユニークな構造を持つ、東洋で一番エキサイティングな街でしょう。

3. シャンカラ[SHANKHARA]

インドのシャンカラ・シティも宗教色の強いメガ=シティのひとつですが、《メタルヘッド・ワールド》では将来有望な第三勢力としてみられています。

まさに異国情緒たっぷりのシャンカラでの冒険は、一風変わったものになること請け合いです。

4. メガ=ケープタウン[MEGA-CAPETOWN]

いまだ戦火の絶えない激戦区アフリカ、その熱い大陸の最南端に存在する過激なシティがメガ=ケープタウンです。

列強メガ=シティの全面的バックアップを受け、多くの傭兵を迎え入れ続けるネオアフリカーナーの街で、あなたは果して生き残れるでしょうか。

5. セブンスヘブン[SEVENTH HEAVEN]

この時代に豊かな自然を確保し、ひとりぬくぬくと独自路線を行くオーストラリアのメガ=シティ、それが"7番目の楽園"セブンスヘブンです。

惰眠をむさぼりつつも、観光産業に精を出すこのシティに出向いてみるのもよいでしょう。戦士には休息も必要なのです。

6. ニューブラジリア[NEW-BRASILIA]

世界最低の場所とまでうたわれた南米のニューブラジリアは、貧困にあえぐシティですが、住人は底抜けに明るいのです。

密林の中で爆烈なバトルを経験するもよし、北米からなら手軽な保養地としても利用できます。

7. ヌーベルデルタ[NOUVELLE-DELTA]

もっとも初期に建設され、《メタルヘッド・ワールド》の中心地である西欧の雄、ヌーベルデルタ。排他的気質と美しい伝統に彩られ豊かな国際性も発揮する、もっともピカレスクな街がここです。

今も残るクラシックな街並みの間で、あなたはどんなドラマに遭遇するのでしょうか。

No.158-6

FRONTIER 2150

METAL HEAD

PSY-CLONE

—FRONTIER 2150—

—フロンティア 2150— メタルヘッド・モジュール

サイクロン

